

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN**  
**DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD II**



**TESIS DOCTORAL**

**EL SELLO AUTORIAL EN EL CINE DE JOHN MCTIERNAN:  
ESTILEMA, TRATAMIENTO DEL GÉNERO DE ACCIÓN Y ESPECTADOR IDEAL**

**MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR**

**PRESENTADA POR**

**José Rodríguez Terceño**

Directores

David Caldevilla Domínguez  
Juan Enrique González Vallés

**Madrid, 2015**

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN  
DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD II



**EL SELLO AUTORIAL EN EL CINE DE JOHN McTIERNAN:  
ESTILEMA, TRATAMIENTO DEL GÉNERO DE ACCIÓN Y  
ESPECTADOR IDEAL.**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR PRESENTADA  
POR JOSÉ RODRÍGUEZ TERCEÑO  
BAJO LA DIRECCIÓN DEL DOCTOR DAVID CALDEVILLA DOMÍNGUEZ  
Y EL DOCTOR JUAN ENRIQUE GONZÁLVEZ VALLÉS

Madrid, 2015.



Esta Tesis Doctoral jamás hubiera sido posible sin el apoyo e impulso de un buen número de personas que me han ayudado personalmente en la consecución de esta titánica empresa. A ellas dedico estas breves pero sinceras palabras, pues no conviene olvidar que el agradecimiento es la memoria del corazón.

Quisiera en primer lugar agradecer a Francisco García su guía inicial, pues de su mano comenzamos, como todo aquel que hoy es alguien en nuestra facultad, hace ya algo más de cuatro años, a recorrer el camino de baldosas amarillas al que ahora ponemos fin.

A David Caldevilla, maestro y amigo, que ha conseguido que el enriquecimiento vital me sea posible por lo que de mí me ha descubierto que por lo que de él me ha ofrecido, y ha sido mucho, muchísimo.

A Margarita, agradecerle su tiempo y cariño, y por brindarme un hogar cuando el mío queda lejos.

A Juan Enrique, un amigo cuyas huellas seguimos y seguiremos en esta larga carrera.

A todas aquellas personas, compañeros y amigos, que ocupan un espacio en mi memoria y corazón, cuyo apoyo me ha acompañado hasta la conclusión de esta tesis, mi más sincero agradecimiento.

Reconocimiento aparte merece mi familia, a quienes agradezco y dedico este trabajo. A mi padre y a mi madre, por su amor y sustento, y por dejarme elegir en la vida, aunque eso suponga equivocarse, caer y volver a levantarse; ellos siempre están ahí. A mi hermano Mario, por ser él y por ser una referencia en esto que llamamos vida.

En definitiva, gracias a todos aquellos que han estado presentes, incluso en ausencia, por brindarme su apoyo y no dejarme desorientado, sin guía ni consejo, en la dura senda que es la investigación doctoral.





*Todos los hombres por naturaleza desean saber.*

Aristóteles

*El secreto para llegar es muy sencillo; se reduce a dos  
palabras: trabajo y perseverancia.*

Santiago Ramón y Cajal

*El universo es cambio. La vida es lo que nuestros  
pensamientos hacen de ella.*

Marco Aurelio



## ÍNDICE

### BLOQUE I. PRÓLOGO

I. 1. Prólogo .....	19
I. 2. Summary of the thesis. The authorial signature in John McTiernan's cinema: stylemes, treatment of the action genre and ideal spectator .....	23
I. 2. I. Research objectives, hypotheses and methodological approach.....	23
I. 2. II. Theoretical framework.....	34
I. 2. III. The author .....	54
I. 2. IV. The authorial signature in the action cinema of John McTiernan.....	64
I. 2. V. Conclusions .....	74

## **BLOQUE II. INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN**

II. 1. Objeto de la investigación.....	85
II. 2. Objetivos de la investigación .....	86
II. 3. Hipótesis planteadas .....	88
II. 4. Metodología.....	91
II. 4. I. Explicación de la metodología .....	100
II. 5. Consideraciones previas al análisis por desarrollar .....	104
II. 5. I. Limitaciones epistemológicas .....	104
II. 5. II. Las fases previas de análisis .....	105
II. 5. III. Dificultades de la uniformidad, problemas de la citación.....	107
II. 5. IV. Postulado teórico inicial.....	108

## **BLOQUE III. CONCEPTOS FUNDAMENTALES**

III. 1. Narrativa audiovisual.....	115
III. 1. I. ¿Qué entendemos por narrativa audiovisual?.....	115
III. 2. Cine y narrativa: características narrativas del cine.....	131
III. 2. I. Encuentro entre cine y narración .....	135
III. 2. II. Cine narrativo frente a cine no narrativo .....	141
III. 2. III. Lo cinematográfico y lo narrativo .....	152
III. 2. IV. El filme de ficción .....	160
III. 2. V. El relato, la narración y la diégesis.....	172
III. 2. VI. Relaciones entre las instancias narrativas.....	182
III. 2. VII. Historia y narración.....	206
III. 2. VIII. Los códigos narrativos, funciones y personajes .....	219
III. 2. IX. Divisiones de la narrativa .....	228

III. 2. X. La verosimilitud y el realismo en el cine .....	234
III. 2. XI. La representación cinematográfica y la impresión de realidad.....	280
III. 3. Cine y lenguaje: lenguaje cinematográfico, lenguaje de la realidad .....	289
III. 3. I. El concepto de lenguaje cinematográfico.....	292
III. 3. II. Las gramáticas cinematográficas .....	300
III. 3. III. ¿Lengua o lenguaje? .....	318
III. 3. IV. Lenguaje cinematográfico y lengua .....	332
III. 3. V. El mensaje cinematográfico .....	340
III. 3. VI. La inteligibilidad de la película cinematográfica.....	343
III. 3. VII. La analogía perceptiva.....	347
III. 3. VIII. Los códigos de nominación icónica.....	352
III. 3. IX. Las figuras significantes cinematográficas.....	356
III. 3. X. La heterogeneidad del lenguaje cinematográfico y las materias de la expresión .....	360
III. 3. XI. El concepto de código en semiología .....	363
III. 3. XII. Los códigos específicos y los códigos no específicos del cine.....	365
III. 4. El análisis del filme .....	371
III. 4. I. El recorrido del análisis .....	372
III. 4. II. Análisis y lingüística .....	378
III. 4. III. Enfoques analíticos: análisis temático, análisis de contenidos .....	382
III. 4. IV. Hacia una definición de análisis del filme.....	392
III. 4. V. Introducción al análisis textual del filme .....	396
III. 4. VI. El texto fílmico .....	398

III. 4. VII. Características esenciales del análisis textual del filme .....	409
III. 4. VIII. Dificultades y límites del análisis textual del filme .....	411

## **BLOQUE IV. EL AUTOR CINEMATOGRAFICO**

IV. 1. El autor y sus funciones.....	422
IV. 2. El autor implícito y la ordenación del acto narrativo de ficción .....	433
IV. 3. El estilema de autor: el sello autorial en la narrativa cinematográfica.....	453
IV. 4. Directores de cine: artistas y artesanos .....	488
IV. 5. Política de autores .....	509
IV. 6. El director-autor-creador .....	526
IV. 7. El espacio de la enunciación.....	539
IV. 8. Instancias enunciatoras. Focalización y punto de vista .....	545
IV. 9. Narrador y narratario .....	559

## **BLOQUE V. TRAYECTORIA DE JOHN McTIERNAN**

V. 1. Breve apunte biográfico de ‘McT’ .....	578
V. 2. Primeros pasos.....	581
V. 3. Filmografía .....	588
V. 3. I. “ <i>Nómadas</i> ” (1986) .....	589
V. 3. I. 1. Resumen argumental .....	589
V. 3. I. 2. La película .....	594
V. 3. II. “ <i>Depredador</i> ” (1987) .....	597
V. 3. II. 1. Resumen argumental .....	597

V. 3. II. 2. La película.....	603
V. 3. III. “ <i>Jungla de cristal</i> ” (1988) .....	609
V. 3. III. 1. Resumen argumental.....	609
V. 3. III. 2. La película .....	614
V. 3. IV. “ <i>La caza del Octubre Rojo</i> ” (1990) .....	626
V. 3. IV. 1. Resumen argumental.....	626
V. 3. IV. 2. La película .....	631
V. 3. V. “ <i>Los últimos días del Edén</i> ” (1992).....	635
V. 3. V. 1. Resumen argumental.....	635
V. 3. V. 2. La película .....	639
V. 3. VI. “ <i>El último gran héroe</i> ” (1993) .....	643
V. 3. VI. 1. Resumen argumental.....	643
V. 3. VI. 2. La película .....	649
V. 3. VII. “ <i>Jungla de cristal. La venganza</i> ” (1995) .....	657
V. 3. VII. 1. Resumen argumental .....	657
V. 3. VII. 2. La película.....	661
V. 3. VIII. “ <i>El guerrero número 13</i> ” (1999) .....	669
V. 3. VIII. 1. Resumen argumental .....	669
V. 3. VIII. 2. La película.....	673
V. 3. IX. “ <i>El secreto de Thomas Crown</i> ” (1999) .....	681
V. 3. IX. 1. Resumen argumental.....	681
V. 3. IX. 2. La película .....	686
V. 3. X. “ <i>Rollerball</i> ” (2002) .....	694
V. 3. X. 1. Resumen argumental.....	694
V. 3. X. 2. La película .....	697
V. 3. XI. “ <i>Basic</i> ” (2003).....	706
V. 3. XI. 1. Resumen argumental.....	706
V. 3. XI. 2. La película .....	712



V. 4. Los temas de los filmes de John McTiernan .....	721
V. 5. Influencias .....	733
V. 5. I. La crítica .....	739
V. 6. McTiernan guionista y productor. Relación con productores .....	746
V. 7. “ <i>Las persecuciones políticas de Karl Rove</i> ” .....	759

## **BLOQUE VI. EL SELLO AUTORIAL EN EL CINE DE ACCIÓN DE JOHN McTIERNAN**

VI. 1. Historia y discurso: creación .....	773
VI. 2. Personajes .....	792
VI. 2. I. El personaje en Aristóteles .....	796
VI. 2. II. El personaje en el formalismo ruso .....	800
VI. 2. III. El concepto estructuralista del personaje .....	812
VI. 2. IV. El estatuto semiológico del personaje .....	822
VI. 2. V. El análisis del significado narrativo del personaje .....	825
VI. 2. VI. Tipos de personaje .....	831
VI. 2. VII. La designación del héroe .....	836
VI. 2. VIII. El personaje en el cine de John McTiernan .....	842
VI. 3. Espacios y escenarios .....	878
VI. 4. Tiempo y ritmo .....	893
VI. 5. Montaje .....	910
VI. 6. Planificación y movimientos de cámara .....	935
VI. 7. Puesta en escena .....	961
VI. 8. Estilo: continuidad intensificada .....	972
VI. 9. Estructuración de la historia y dosificación de la información .....	980
VI. 10. Género de acción .....	1048

VI. 11. Iluminación .....	1082
VI. 12. Música y sonido .....	1095
VI. 13. Efectos especiales.....	1133
VI. 14. Trabajo con equipo técnico y equipo artístico.....	1152
VI. 15. Otros elementos de la realización de un filme.....	1173
VI. 16. John McTiernan y el espectador de cine .....	1183
VI. 16. I. El espectador de cine.....	1187
VI. 16. II. Identificación .....	1200
VI. 16. III. El espectador y la violencia .....	1236
VI. 16. IV. El espectador de John McTiernan.....	1289

## **BLOQUE VII. CONCLUSIONES**

VII. 1. Conclusiones.....	1305
---------------------------	------

## **BLOQUE VIII. BIBLIOGRAFÍA**

VIII. 1. Libros y capítulos de libros .....	1395
VIII. 2. Artículos en revistas .....	1409
VIII. 3. Publicaciones electrónicas .....	1411
VIII. 4. Material audiovisual .....	1412
VIII. 5. Páginas web.....	1414

## **BLOQUE IX. ANEXOS**

IX. 1. Filmografía de John McTiernan (Fichas técnico-artísticas) .....	1417
IX. 2. Estilemas del sello McTiernan localizados en el cuadro de Creación de la Historia y el Discurso de Seymour Chatman.....	1428





*“El secreto básico sobre mí es que aún siento que tengo once años y estoy sentado entre el público. Intento conseguir, en mis películas, esa sensación de maravilla y alegría que recuerdo tenía cuando era un crío. Es maravilloso dejarse llevar por la imaginación, como un niño; te sumerges en la historia. Y eso es muy divertido. Me gusta”.*

John McTiernan



## **BLOQUE I. PRÓLOGO.**

PETROV: “Por esto recibirá la Orden de Lenin Capitán”.

*La caza del Octubre Rojo.*



## **I. 1. Prólogo.**

En tanto que el punto inicial desde el que partimos, es decir, la primera de las baldosas amarillas que jalonan el camino que desde este momento comenzamos a recorrer, se sitúa en el extenso ámbito de la narrativa, dentro del cual existe —es uno de nuestros postulados iniciales— un importante espacio destinado a estudiar y analizar en detalle el estilo propio de un autor, o, por decirlo de una forma más cercana a nuestra intención, el sello autorial o sello de autor, cinematográfico en el caso que nos ocupa, en tanto que se da esta situación, decimos, antes incluso de comenzar a configurar un cuerpo teórico que agrupe y amalgame todos los aspectos pertenecientes al fenómeno narrativo audiovisual cinematográfico y que van a servirnos de manifestación del sello autorial que defendemos, antes de todo ello, nos asaltan importantes dudas que son necesarias responder previamente. Interrogantes que ya planteara en su momento Don Santiago Ramón y Cajal: *“Esto que yo hago, ¿a quién importa aquí? ¿A quién contaré el gozo producido por mi pequeño descubrimiento que no se ría desdeñosamente o no se mueva a compasión irritante? Si acierto, ¿quién aplaudirá?, y si me equivoco, ¿quién me corregirá y me alentará para proseguir?”*. En la voluntad, tanto como en la inteligencia, puso nuestro premio Nobel sus y nuestras esperanzas de dar contestación a tales preguntas, solamente se ha de poner una gran pasión al servicio de una gran idea. Con este espíritu iniciamos nuestra investigación doctoral.

Vamos a intentar, a partir de las páginas siguientes, dar uniformidad a toda una serie de elementos que nos ayuden a definir aquello que entendemos por sello de autor y por los estilemas de los cuales está



compuesto, incardinados en todos y cada uno de los espacios narrativos que se precisarán en su momento, motivo por el cual se ha de analizar detalladamente la relación existente entre estos elementos y la suma de todos ellos, en un sentido gestáltico, pues no nos limitaremos a señalar su mera añadidura sino que el resultado final tendrá un significado superior.

Para ello consideramos y consideraremos a partir de este momento la obra del cineasta John McTiernan como un todo (sus once largometrajes) al que aplicaremos una metodología y un modelo y esquema de análisis que pondrán de manifiesto la existencia de su sello autorial. Entiéndase que no es nuestra intención que la presente investigación se convierta en una sucesión de datos de lo más variado relativos al trabajo de McTiernan, pues delimitaremos, siguiendo los dictados metodológicos que señalaremos al comienzo del trabajo, unos confines que permitan seguir nuestros objetos, objetivos e hipótesis inicialmente planteados.

Desde el comienzo dejaremos nuestras líneas maestras claras y concienzudamente expuestas, e insistiremos en ellas a lo largo de la investigación, siguiendo, en este sentido, el parecer de Ludwig Wittgenstein, pues como él, entendemos que lo que puede ser dicho, puede y debe ser dicho claramente y de lo que no se puede hablar hay que callar. Estas nuestras líneas de exploración llaman a la reflexión, a la observación y al razonamiento, pues con ellas sólo pretendemos establecer ciertas reglas que permitan seguir con corrección la investigación.

La extensión de la presente tesis doctoral no responde a un infantil alarde enciclopedista, sino que con un sentido crítico y un espíritu de duda, intentando ir siempre más allá de las soluciones que no constituyen otra

cosa que vaguedades y generalidades, contando siempre con la guía y el consejo adecuado, en eso podemos sentirnos afortunados, aprovechamos los caminos ya abiertos por voces más autorizadas, pero no por ello dotadas de inmunidad ante la crítica, para asimilar parte de su ingenio, de su criterio, de sus principios rectores y de su estilo, al tiempo que vamos configurando uno propio (objetivo, esperamos, esté alcanzado al final de estas páginas); en definitiva, para crear talento con el trabajo.

Hemos desarrollado el trabajo intentando compaginar la dualidad que supone siempre la escritura de una tesis doctoral, en tanto que es calificado por algunos autores como un género ‘paranoico’; es decir, se escribe intentando ser audaz e imaginativo pero se terminan citando a todos cuantos autores tienen cabida para protegerse, para cubrirse las espaldas. Nuestra intención ha sido partir de las voces más autorizadas y sabias, de los autores más prestigiosos en nuestro campo de estudio, para ir extrayendo de entre sus ideas maestras las nuestras propias sin que su forma de pensar o expresarse nos absorba del todo, alcanzando nuestro particular modo de enunciar aquello que pretendemos demostrar, la existencia de un sello de autor perteneciente a John McTiernan.

Por ello y pese a realizar un trabajo exhaustivo, la amplitud de algunos de los aspectos analizados puede suponer el riesgo de crear insatisfacciones, muchas de la cuales se han tratado de reparar durante la realización de la investigación, algo que no ocurriría en una obra más concreta. Por nuestra parte preferimos ver estos pequeños sinsabores como nuevas posibilidades, como nuevos caminos abiertos ante nosotros y que requieren sean caminados.

Poco más, salvo apelar a la benevolencia de las Euménides (consiéntasenos la redundancia), nos queda por añadir en esta breve introducción.

Citando a uno de los más carismáticos personajes creados por McTiernan, John McClane: *¡Bienvenido a la fiesta, amigo!*.

**I. 2. Summary of the thesis. The authorial signature in John McTiernan's cinema: stylemes, treatment of the action genre and ideal spectator.**

**I. 2. I. Research objectives, hypotheses and methodological approach.**

**I. 2. I. 1. Object of the investigation.**

The present doctoral thesis intends of study and investigation the authorial seal or authorial signature, as we prefer, in the cinematographic accomplishments of John McTiernan. Following this premise, that we will define more meticulously throughout the next pages, through the objectives and hypothesis of the present investigation, as well as through the concepts and theoretical body of the same one, we will include in successive a model of analysis that we will apply to works of McTiernan with the purpose of demonstrating the existence of an author signature (or stylemes of the author), whose definition already established with which we are going to work we will advance later), that is reflected in all its inclined accomplishments made the sort cinematographic of action of Hollywood invoice.

On the other hand it is not of less indicating than the investigation is based on a strong textual analytical component of audio-visual (cinematographic), and for that reason, the view thing of the films directed by McTiernan becomes necessary and obligatory to be able to carry out the object of the present investigation, that is to say, to unravel the minimum

details of the aspect (aspects) creative (creative) that exists in he himself, and to thus be able to fulfill our object of investigation. The analysis will have to include/understand then, iconic, iconological and iconographic, and sonorous the aspects own of the nature of human the creative manifestation that is the cinema.

### **I. 2. I. 2. Objectives of the investigation.**

The objectives that the present investigation persecutes are the following ones:

1. To study the audio-visual phenomenon, concretely cinematographic, and in special the cinematographic denominated American ‘commercial’ of end of century XX and beginnings of the present century twentieth first, to be able to locate referential a frame next that allows us to contextualize the work of John McTiernan. This objective can be developed as well in:

1a. How defines the narrative cinema of McTiernan and which are their noteworthy characteristics? , and which would be the structure and the evolution of the work of John McTiernan.

2. To analyze the existence of a personal signature in the cinematographic creation of John McTiernan. We will propose, for the best development of this objective:

2a. Where the most personal characteristics are pronounced with greater intensity, the authorial signature, inside the cinematographic

accomplishments of McTiernan. Which is the relation in referred to the expression and the audio-visual content of cinematographic with its time and ideology. Which are the debits of their cinema towards other works of diverse taken authors as guides and influences.

3. Whereas most of its films they can register in the denominated cinema of sort and, within this vast and sometimes indefinable world, in the cinema of personal action, we will study and analyze as they repel certain generic conventions in cinematographic works of McTiernan. This objective can be developed as well in:

3a. Which are the influences gathered by McTiernan of the cinematographic sort of American action? and, of inverse way, which are the most significant and influential contributions of the cinema of McTiernan to the sort of action. How they help in the establishment of the cinema of action like own cinematographic sort of the Hollywood cinematographic industry.

3b. What importance has the personages and you intrigue - plots or discursive histories of cinematographic works of McTiernan, as well as their characteristic rest - planning, putting in scene, assembly, et cetera in the consolidation of the action cinema.

4. To study the answers that the spectator-type has produced before works of John McTiernan, that is to say, before invariances textual own of McTiernan. It would consist of:

4a. Which is the narrative concept that the author raises for his works and itself. Of what its advertising narrative consists to catch the interest of the spectator.

4b. Modifications in the projects selected by McTiernan based on the results in ticket office and answer of the spectators are observed, that is to say, based on the commercial results. Could occur a feedback system that influenced the selection of future projects and the treatment of such. We can speak of a feedback of the communicative system and influences in the authorial signature of John McTiernan.

4c. Who is the spectator of the action cinema. How it is the reception of the violence of the cinema of action on the part of the spectator. What repercussion has the treatment of the violence in the cinema of action of McTiernan in the spectator? , and what influences has the reception of same in the treatment of the violence and the action in its works.

### **I. 2. I. 3. Raised hypotheses.**

*1. Accomplishments cinematographic of John McTiernan are of type narrative commercial American (a concept in that we will go deep during the development of the present thesis), understanding for that reason predominantly Hollywood with a noticeable industrial and commercial character, cradles, this type of narrations, in the assembly is transparent (in which the tracks of the camera must be less perceivable possible) and in that the rate or tempo, marked as well by the actions of the personages, determines the narration, within the plane of the expression and, centered*

*in thematic where the personages are themselves put under by superior external forces that are to dominate by means of the use of action and the violence, or this one explicit or implicit one, making advance therefore the narration, within the plane of the content.*

*2. A personal signature (or seal or stamp if you prefer), stylemes of the author, John McTiernan exists that is pronounced in the set of its cinematographic works. This personal signature can be clarified due to:*

*2a. The use of uses, customs, canons, aesthetic fashions, currents and of thought within the scope of the expression which one considers (in our particular case audio-visual the cinematographic one) and his relations with other communicative manifestations as they can be Literature, comics or graphical novels, videogames, philosophy, documentary, et cetera., that mark the thought of McTiernan, and therefore the style and the form of its accomplishments (taking care of the concrete moment in which the same ones are made).*

*2b. The thematic or commercial circumstances that determine the production and accomplishment of the cinematographic work in all their extension, from their preparation in pre-production, running, post-production and commercial race (reception of critic, ticket office and sales to televisions and in domestic scopes), as well as intentions or criteria persecuted by McTiernan or the producers of the work and the relation of the director with these (orders, disagreements, et cetera.).*

*2c. The indebted future accomplishments of the failure or success of the immediately previous production, that can mark the concrete*



*way at the time of selecting and making the later projects in damage of other possibilities.*

*3. Accomplishments cinematographic of John McTiernan include within commonly denominated 'sort of action', concept this one to which we will try to give definition throughout the present thesis of the way in which our author therefore understands it and on whom it works and it constructs his films, where the action I could be explicit and spectacular (blows, fights, firings, shootings, persecutions, explosions, accidents, et cetera) or implicit (battles conducted by the motivations and desires of the devoid personages of an explicit violence). The particularities of the sort of action in McTiernan can be clarified in:*

*3a. It in center places and axis of his stories the spectacular action (actions and events that affects the personages, wires of their narrations), emphasizing his power and visual attraction towards the spectator.*

*3b. Construction of his personages cinematographic takes references from personages archetypal and stereotypical pertaining to diverse sorts cinematographic to model his own archetypes and stereotypes of hero, villain and secondary as it marks and reference of cinema of action 'McTierniano' (if license allows us this) and therefore, whereas it in the same way contributes influences that receive them, of the cinema of Hollywood action.*

*3c. Finally, the use of a whole series of style and content elements, that is to say, a series of thematic and discursive particularities*

*that we will be enunciating in form of stylemes of the author, constitutes corpus own associate to his 'signature' and his 'cinema of action', privative although imitable personnel and.*

*4. The cinematographic accomplishments of McTiernan generate expectations in concrete, sensible segments of public, or to favor or against, of the work of John McTiernan.*

*4a. The future creations are marked by the existence of a feedback that is direct consequence of the commercial results of success or failure of its films. This feedback is pronounced repeatedly by means of the resource to well-known and operated formulas.*

*4b. The spectator of John McTiernan feels attracted by the violence, perfectly integrated in his stories, by his emotion and spectacularity, and he offers a suggestive, attractive content violent, but never unjustified or detrimental.*

#### **I. 2. I. 4. Methodology.**

In order to design a model of analysis of the work of John McTiernan we have to consider a scheme that includes all the constituent elements of 'narrative the audio-visual thing'. We will be based, in beginning, flat both essential of narratological analysis, that is to say: history (meant) and speech (significant).

It is for that reason and before that we will indicate the taxonomy raised by Mario Bunge, who defined in essence the scientific method like

“regular procedure, explicit and repeatable to achieve something, he is material, is conceptual”. Of this form, the steps to follow to reach the truth on the knowledge raised by the professor, philosopher of science, humanist and Argentine neopositivista are nine, and that we enumerated next, because the taxonomy of Bunge will be the column that holds our system of work.

The steps enumerated by Mario Bunge are the following ones:

1. Discovery of the problem.
2. Precise exposition of the problem.
3. Search of excellent knowledge or instruments to the problem.
4. Attempt of solution to the problem with the help of identified means.
5. Invention of new ideas.
6. Obtaining of a solution of the problem.
7. Investigation of the consequences of the obtained solution.
8. Putting on approval or contrast of the solution.
9. Correction of the hypotheses, theories, procedures or data used in the obtaining of the incorrect solution.

For one better application we can reduce these nine postulates to five perfectly differentiated phases:

1. Boundary of the object that is tried to investigate with special attention to the contextualising elements.
2. Pertinent data collection after an observation of the phenomena under study, treating to avoid the most possible phenomenon of indetermination of Heisenberg.

3. Structuring, hierarchical structuring, analysis and evaluation of the treated data.
4. Emission of general or particular conclusions in the investigation.
5. Experimental contrast if it comes from the elevated conclusions to definitive, with its corresponding refining of process and feedback if the initial conclusions and data of the contrast were not agreed.

If we applied these passages to our object of study, the work of John McTiernan, we see that these take shape in several aspects to consider:

To penetrate in the internal structure of the narrations of McTiernan.

Application of the concrete model to works of McTiernan, without putting special attention in over others, because all and each one of them is exemplary as far as the constitution of a whole where to locate the tried authorial signature.

Defined the aspects of the work of McTiernan, the invariant characteristics of each one of the sections of the analytical model will be stressed.

These invariant characteristics will come dices by the application from a general scheme that gathers all the aspects completely to study in a cinematographic audio-visual work of narrative type, without this represents an obstacle to be adding in form of sub-schemes what we considered necessary to complete this scheme macro.

Application of a method based on the psychoanalytic aspects on the cinema and its spectator, the author and his reader. This method is raised from the studies of Sigmund Freud and Jacques Lacan specially and is centered in the identification concept.

The methodology that we will use will be the one of application of the knowledge that defines a narrative work analytically audio-visual, to the joint work of John McTiernan. The approach to the methodological exposition is established from the same generating source of events, that is to say, the work of McTiernan, with which our budgets are concretize in their masterful lines according to their nature.

The analysis model initial deflection of the scheme raised in the following pages, with its description factors and that will more widely be developed in the concrete application. Quality and quantification criteria will be used since the value of the diverse elements comes dice not only by its number but by its intensity and quality, criteria that they have much to do with the creativity.

Although already we have exposed our formulation of objectives, sustained these by the masterful columns that there are in its work, we cannot nor we must forget that other investigating directions of audio-visual the cinematographic thing exist which there are to leave, because are not pertinent in some of their aspects, but because we will not find in them values that will allow to create points of kinship between the initial hypotheses and the conclusions that can be derived from them to enter themselves in subjects that we did not consider capitals.

Of this form, in the phase of collection of data, our attention will be focused in the joint elements that incorporate in our scheme or synthesis of intentions and in the following phase of arrangement, analysis and valuation (whose inevitable load subjective we will avoid), we will resort to mechanisms of comparison and redundancy on phrase base.

The division of the work will be carried out by means of the focalization of 'moments' of its work and the characteristics of its accomplishment under this profile of generic cut that we expose following the works of Seymour Chatman in its History and speech. The narrative structure in the novel and the cinema.

The method that we have raised has a based component, of solid form, in analytical a textual-audio-visual one that it tries to decipher the aspects of thematic and formal nature of the work of any cinematographic producer, in our case, John McTiernan.

We will be based then, in the concrete application of general theories, to which there are to add to the cinematographic culture that all author has - and reader whom one faces the cinematographic audio-visual story and that is going to mark its influences. For that reason, we will find diverse theories and proposals of analyses attributed to the suggestions of different authors, schools or current of thought, and as well, other proposals that are the direct turn out to make pass the work studied by the filter of the own personal knowledge of the audio-visual knowledge. This last referring personnel and untransferable we know like personal culture or cinematographic dictionary.

Of essence, the present method consists of raising the formal theoretical aspects according to each author or school, including the subschemes that set out on the other hand, and applying such analytical instruments to the work of McTiernan, so that each theoretical consideration has been focused on our object of study, this is, the work of John McTiernan in cinema with respect to the accomplishment. The conclusions, shelled one to one, will allow us, in the end, by means of their compilation and its view of set, which the classic ones called synopsis, to corroborate or to refute the initial hypotheses.

The general criterion of space-temporary application will be the one of concatenation of causal nexus between the elements that conform remarks and remarkable narrative units.

## **I. 2. II. Theoretical framework.**

### **I. 2. II. 1. What we understand by audio-visual narrative.**

The narrative word makes reference, like concept, to the counted succession of things - related, whichever it is the nature of means used for it. It implies because a succession (the simultaneity of events has to shape itself linearly, because the human decoding therefore it requires it), 'moments' previous and other later ones to one dice, and that we took like datum point. Leaning, always, in expressive languages.

And by audio-visual we understand that technical-artistic manifestation of the human creativity composed by auditory and visual

elements. In purely holistic concept, the sum of the parts - audio and the line of vision always contributes more than the added parts.

The cinematographic narrative or the cinematographic phenomenon, is elevated as the true object of study of the present investigation, because when deepening in the nature of its more important elements, in you make what we obtained is to extend the knowledge on the cinematographic phenomenon, and therefore, in its narrative.

All narrative articulates and organizes in two different planes, that is to say: the plane of the Content - that is what, and the plane of the Expression - that is how, this is, History and Speech. History would be 'that narrated', the evocation of a universe, a happened reality, events, personages whom they imitate to the real life, that is to say, the content or chain of events (actions and events) plus the existing ones (the personages and scenes). On the other hand, the Speech is 'how' it is narrated, how the narrator does you participate to us in history, means it, the expression and means through which the content communicates.

This boundary of basic the narrative structure was clarify and marked like departure point of the narrative as much on the part of Tzvetan Todorov as by Seymour Chatman - the saussuriano' style structuralist -, that, in addition, following the theories of Louis Hjelmslev, distinguishes two constituent elements of each one of the planes, that is to say: forma and the Substance.



## **I. 2. II. 2. Encounter between cinema and narration.**

Although nowadays almost nobody questions that to go to the cinema it is to go to see a film that tells a history you - in most of the cases, and that for great part of the public this affirmation is almost an axiom, the practically inherent relation between the cinema and narration is not absolutely thus, never was it, nor will be it.

In its dawn the cinema was not destined to become an average one for masses, not at least narratively speaking (or massively narrative by better saying). The conception of the developments and technical advances of the cinematograph invited even though in him more like an instrument destined to favor the investigating and scientific work, beneficial means for news articles, documentary or informative, an advance of the painting and the photography, or like a mere entertainment of fair with little repercussion in history, of short life and minor memory.

Everything seemed to indicate that the encounter and union between cinema and narration could not occur if the fortune did not enter game, because as affirms Aumont and Vernet among others, the cinema “was conceived like registry means that did not have vocation to count histories with specific procedures”, and, if the encounter took place, this it would not be consequence of the qualities of this new means of expression. In spite of it, several reasons existed for which the cinema and the narration had to finish of the hand, that is to say, that the encounter took place.

### **I. 2. II. 3. Narrative cinema front to nonnarrative cinema.**

To narrate consists of relating an event, or this real or imaginary one, necessarily implies two things, on the one hand, that the development of history disposition of which has left the account being able to use a certain number of tricks to obtain the effects that it persecutes. And, on the other hand, history must have a development regulated by the narrator and the models in which it is satisfied at the same time.

At theoretical level, the distinction between narrative cinema - representative and industrial and nonnarrative cinema - classified in denominations like experimental cinema, of vanguard or 'underground' - one is based on two very clear considerations, that is to say: the narrative cinema is representative always; and, the nonnarrative cinema does not resort to the conformant elements of the traditional story.

### **I. 2. II. 4. Cinematographic and the narrative thing.**

The study object that raises the cinematographic thing, or the cinematographic fact, is based initially on its definition. For that reason, we will follow the words of Christian Metz to define the cinematographic thing "not like everything what appears in the cinema, but like which only can appear in the cinema, and that constitutes therefore, of specific form, the cinematographic language in the limited sense of the term".

### **I. 2. II. 5. It films of fiction.**

*"Any film is a fiction film".*

The own thing of the fiction film is to represent something imaginary, a history. The unreality of the fiction cinema comes given by two aspects: reason why it represents - the fiction and by the way as it represents it - images of objects and actors; he is, therefore, twice unreal. Although it is necessary to notice, that the filmic representation, the cinematographic representation, thanks to our audio-visual perceptual wealth, it is characterized by a great fidelity in the details, and is for that reason, at least in appearance, more realistic than other representative arts like the painting, the theater, et cetera. But at the same time, the cinema has the power of 'to absent', which shows to us, those effigy, registered shades of objects, are absent. That is to say, since the scene filmed already is past, which shows to us absents it in the time and the space; it does not happen thus in the theater, for example, where what one is, which imagines, actors, scenes, accessories, et cetera to us, yes that is real and exists, and is to us before us (although the represented thing is fictitious, in spite of the fictitious thing of history).

In it films, representative and represented they are fictitious; other words, all unreal film what represents and transforms it into spectacle (other people's, in greater or smaller degree, to referring the original one). Even the films of scientific or industrial or documentary character, since there are to obey that law to a great extent due to the own nature of his matter of expression, image in movement and sound. The spectator of this type of films bucket of form very similar to the spectator of a film of fiction to the use: it suspends all activity because it films is not the reality and therefore it allows to defer any act, any conduct. Therefore, it is located in a place where incredulity suspension occurs and this spectator finishes

comprising and becoming jumbled in the spectacle that surrounds to him. The ability of the cinema director resides in knowing how to involve the spectator so that the tracks of that psychological drag are not detected nor detectable on the part of that undergoes them, that is to say, the spectator. The creative brilliance of a director resides in knowing how to create that empathy.

### **I. 2. II. 6. The story, the narration and the diegesis.**

In all literary text we can distinguish three different narrative instances, that is to say: the story, the narration and the diegesis. These distinctions always have been helpful for the authors trims in the analysis of the narrative cinema, but as they themselves indicate (among them Jacques Aumont), “they need some precisions”.

The story is the statement in its materiality, other words, the narrative text that is in charge to count history. In the cinema, this statement includes/understands written images, words, mentions, noises and music, which causes that the organization of the cinematographic story is more complex.

On the other hand, following with the narrative instances, the narration is the producing narrative act and, by extension, the set of the real or fictitious situation in which it is placed. It makes reference to the existing relations between the statement and the enunciation, so and as they are possible to be read in the story and is for that reason that they are only analyzable based on the tracks left by the narrative text.

In order to be able to include/understand better it is necessary to know how to distinguish between author, narrator, narrative instance and personage-narrator. The author is the creator of the work, that she contributes “a character, a personality, a real life and a psychology, even one ‘vision of the world’, that center their function in their own person and her will of personal expression”. The narrator always is a fictitious paper, since “he acts as if history was previous to its story (when in fact the one is the story that constructs it), and as if he himself and their story was neutral before ‘truth’ of history”; even in an autobiography, the narrator is not confused with the own person of the author. But, some authors prefer to speak of narrative instance when talking about to that abstract place where of orchestra the conduction of the story and history, “where the codes play or are played and where defines the parameters of production of the filmic story”. We can distinguish between real narrative instance, what it is outside the picture, and fictitious narrative instance, assumed by some of the personages - or several of them to the internal being to history.

If the narration is the producing narrative act and the set of the real or fictitious situation in which the story is placed, and is the statement in its materiality - the narrative text that is in charge to tell to history, the diegesis or history can define as the meaning or the narrative content (even if that content is, in some case, of weak dramatic intensity or little plot or poetic value). Equipped with totality and coherence (even relative), history to seem independent of the story that the form, constituted like a luck of real world (maneuvers of this one) when conferred being of own existence. For that reason, to include better the deviation of history to appear like a universe, the term is preferred diegesis.

## **I. 2. II. 7. Relations between the narrative instances.**

We will distinguish the relations that occur between story and history, of clear form and on the basis of three concrete types, that is to say: order, duration and way. And between narration and history, where we will follow the terminology coined by Gérard Genette that designated to each type of relations with the term voice.

Relations between story and history: three can be distinguished type of relation: order, duration and way.

Relations between narration and history: Gérard Genette designates with the term voice to them. The organization of the classic films often takes to phenomena of diegetization of elements only pertaining to the narration. According to Genette, the spectator is itself forced (sometimes) to add to the diegesis which is one (clear) intervention of the narrative instance in the development of the story.

## **I. 2. II. 8. History and narration.**

Within the audio-visual narrative (cinematographic) in which we are immersed, is very important to have defined two basic concepts, that is to say: history and narration.

In relation to our object of study, the signature of author, which matters is not as much the related events (that they also concern to us), but the way with which the narrator us the account. There we would center the way of the authorial signature, where we will find the tracks of its identity,

then, as it is known, forms exist infinite (or almost) to narrate the same history, but single through the elections, activated or inactivated, we will find the place where is the personal style, that is to say, the solutions reiterated before the different problems created in the course from the narration. What we can understand, really, by narrative history. Narrative history is what counted in average ones it is determined, of a certain way and with a certain aim.

### **I. 2. II. 9. The narrative codes, functions and personages.**

The fiction narrative is based on three pillars, the narrative codes, functions and personages.

The narrative codes make reference - a part of those codes to programmed history, to history with a calculated end, but that is dosed to them long of films with which Aumont and its comrades denominate intrigues of predestination and hermeneutics phrase.

The fiction cinema is constituted by invariable elements, the functions, a series of invariance own of films fictitious that represent a common denominating minimum for some films although their sorts are diverse.

The personages constitute another one of the pillars of the fiction narration. We, by our part, considered that the personage is one of the more important main axes in the authorial signature or stylemes of the author in John McTiernan.

## **I. 2. II. 10. Divisions of the narrative.**

Jesus García Jiménez introduces to us in the phenomenon of the audio-visual narrative dividing this one in four aspects that can be analyzed:

1. Narrative like narrative speech: the image - sonorous and visual a true speech or statement has the general possibility and allows to a translinguistic construction and a reflection.
2. Narrative as history or narrated work: it collectively makes reference to the story (or set of stories) as soon as represented by a statement of audio-visual nature - individual, generic or.
3. Narrative like narrative way: it alludes to one of the elements of the well-known one like triad of universal, audio-visual poem-drama-story.
4. Narrative like treaty of the story or narratology: contemplated with scientific object - creating a new discipline starting off of semiotic analyses by linguistic root

## **I. 2. II. 11. The probability and the realism in the cinema.**

The probability and the realism in the cinema have to be boarded remembering the distinction that exists between the likely thing - the probability, the realism in the cinema - where we distinguished between the realism of the materials of cinematographic expression (images and



sounds) and the realism of the subjects (thematic) of the films and the call effect sort (that also offers probability guidelines).

The probability concept is important because it is going to allow us to locate to the author as opposed to the exposition problems of the works that interest to us.

**I. 2. II. 12. The cinematographic representation and the impression of reality.**

The cinematographic image has two material characteristics that we do not have to forget: it has two dimensions and it is limited by the frame - in other words, the filmic image appears to us under the form of an image flat and delimited by a picture. They are the fundamental characteristics that they allow the apprehension of the cinematographic representation.

**I. 2. II. 13. The concept of the cinematographic language.**

The cinematographic language, its conceptualization, has been the central nucleus of a whole series of controversies that can be transformed in two very concrete ones. By a side the one that maintains that the cinema is lacking of all instance of the language, and by another one, the one that affirms if that is it, in which case would be possible to interrogate itself if this one can need without falling in the normative grammars.

## **I. 2. II. 14. The cinematographic grammars.**

The aim of the cinematographic grammar is to allow the acquisition of a good cinematographic style, of a harmonious style, thanks to the knowledge of the fundamental laws and of immutable rules that prevail the construction of films. On the basis of the knowledge of these laws and rules, each cinematographic director will be able to choose between following them and adopting them or no, creating of this form his own stylistic effect; it is here where we located the personal signature of John McTiernan, who, starting off of his knowledge of the cinematographic language (of those fundamental laws and immutable rules) has created his works being based on a particular form to see and to understand the cinema, constructing its own stylemes, creating its own stylistic effect, its personal seal (author signature). Knowing the norms we can consider the transgressions of the same ones and only determine if one is about a simple error or a personal seal, stamp or signature characteristic.

## **I. 2. II. 15. Language or language.**

The cinema is not a language because it contravenes three important characteristics of the linguistic fact, that is to say: a language is a system of signs destined to the intercommunication (three elements of definition). However, the cinema, like the arts, is a unidirectional communication, is, before mass media, expression means. Really single partly it is a system, besides to use very few true signs.

The cinema is born of the union of several preexisting forms of expression that do not lose their own laws completely - the image, the

word, music, the noises, is forced, from the beginning, to compose. In other words, its force is in including previous expressivities, some of which are totally languages (the verbal element) and others only are it in appeared sense (music, the image, the noise). But all these 'languages' are not located in he himself plane with respect to the cinema, because it films was annexed later to the word, music, to the noise, whereas from its origins speech in images is accompanied by. Therefore, it indicates Christian Metz, a true definition of 'cinematographic specificity' only can occur in the levels of the filmic speech and the speech in images. 'Specificity' of the cinema is the presence of a language that it wants to become art in an art that it wants to become language.

#### **I. 2. II. 16. Cinematographic language and language.**

The cinema, unlike the language, does not allow the dialogue with very films - safe in a sense metaphorical-. That is to say, the exchange possible at any moment between speaker and interlocutor whom the language facilitates do not have capacity in the cinema. So that the spectator of a film could 'respond' would be necessary to produce another unit of speech, and that production would be always a posteriori of the manifestation of the first message. In this aspect the cinema is completely different from the verbal communication.

#### **I. 2. II. 17. The cinematographic message.**

It would not as much be tried to discuss the suitability of the decoding of the reader-spectator of the work, in our particular case, of the cinematographic work of John McTiernan, like raising what we can deduce

of a series of personal decisions that a creator adopts before total communicative situations.

John McTiernan has always discarded the noncanonical options, resorts to habitual the grammar elements. We will not only locate its creative originality in the used elements, but in how it uses the most conventional elements. If the exemplify through a writer, to this one we would not request to him that it but that developed to everything a new language for the creation of a work, inside del that all we know, wrote until reaching an aesthetically pleasurable way.

## **I. 2. II. 18. The intelligibility of the cinematographic film.**

The intelligibility of films is going to happen through three main instances, that is to say:

- The perceptual analogy.
- The codes of iconic nomination, that serve to name the objects and the sounds.
- The cinematographic significant figures or specialized codes (that constitute the cinematographic language *sensu stricto*), that both structures groups of preceding codes that work over the photographic and phonographic analogy.

## **I. 2. II. 19. The codes of iconic nomination.**

Codes that talk about the operation of nomination, that is to say, the act to give a name to the visual objects

The nomination finishes off the perception whereas it translates it. An insufficiently verbalized perception is not totally a perception in the most social sense of the word. As it exemplifies Jacques to us Aumont, if a person is not able to visually draw in a sheet of paper an object that knows, takes it by a clumsy person, but, if it sees that object drawn in a sheet of paper and he is not able to find the word that serves to name it, it is possible to be thought that it does not include/understand the drawing, that it ignores what is; to lack the code of the language, makes difficult the capacity of visual identification.

## **I. 2. II. 20. The cinematographic significant figures.**

The figurative image produces more feeling of those than the codes of iconic nomination can give account. Thus, the literal sense also is produced by other codes; the assembly, for example, in the most general sense of the word at the same time includes the relations between objects and the internal composition of an image (to include/understand that an object appears in a film after another one, that take part together or that one of them is always to the right of the other, is something different from the mere visual identification of the same one).

It has therefore, a denotative sense and a connotative sense, this one more personnel, in each image name by the spectator. It exists because

‘something’ added that the object or objects at issue do not have, the connotative meaning granted by the referential code within films must to the creation of the author, after several reiterated uses of the objects interrelated with other objects or abstract ideas of which they cannot separate.

## **I. 2. II. 21. The heterogeneity of the cinematographic language and the matters of the expression.**

The visual and sonorous analogy of the define materials of the story is than clear more. But, the image is not the totality of the cinematographic language, since the cinema is spoken is forced to count on the sound track, that in addition to the dialogues (the word), also counts on noises and music. It is here where, following, as always, the scheme developed by Seymour Chatman (History and speech. The narrative structure in the novel and the cinema) we can make specific the concept so matter of the expression and as it defined Louis Hjelmslev, mentioned by the own Chatman, allowing to need a little us plus the character the cinematographic language (from the point of view of the significant one).

For Hjelmslev, each language is characterized by a specific combination of matters of the expression. The matter of the expression is the nature matter - physical and sensorial of the significant one, or more exactly, it is the material nature of the weave in which the significant ones stand out (the term of significant is used for the significant form). The homogenous languages have a matter of unique expression and the heterogeneous ones combine several matters, as it is the case of the cinema.

The sonorous cinematographic language has a high degree of heterogeneity because it combines up to five different materials, that they are possible to be grouped in two families: the band of image and the sound track. The image band includes/understands the photographic in movement, manifold and placed images in series. In some occasions it can include/understand, accessorially, graphical annotations that can replace the analogical image if it is labels or signboards, or prevail if we spoke of subtitles or graphical mentions within the image as they could be letters, informative newspapers, posters, et cetera. The sound track on the other hand adds three expressive matters, that is to say: the acoustic sound, the musical sound and the analogical sound (the noises). They take part simultaneously with the image, integrating itself of this form in the cinematographic language.

## **I. 2. II. 22. The idea of code in semiology.**

The term has been used widely in very diverse fields. In the information theory the code serves to designate to a system of correspondences and cuts. In linguistic it designates the language like internal system of the language. In sociology or anthropology, on the other hand, it corresponds to systems of behavior and collective representations (code of the courtesy, et cetera). And in the current language, it designates systems of multiple manifestations and current reusability (postal code, et cetera).

Therefore, a code is an associative field constructed by the analyst; it reveals all logical and symbolic organization that she underlies in the text.

We have to know very clearly as they are the most interesting codes to find the authorial essence within the cinematographic work of a producer. It is for that reason that there are to see which are the specific codes of the cinematographic thing and which no, to be able to look for the signature of author in invariance that is going away to us to appear as most outstanding within the totality (understood as joint) of the work of John McTiernan.

### **I. 2. II. 23. The specific codes and the nonspecific codes of the cinema.**

The codes - determined significant configurations they are bound to a type of matter of the expression (bound to the substance of the expression). So that they take part is necessary that the language of present reception certain material characteristics.

Aumont and its comrades notice to us that a sharp opposition between the specific codes and the nonspecific ones of the cinema would be hardly sustainable. They propose “the hypothesis centered in specificity degrees”. For the authors, two poles, one exist constituted by totally nonspecific codes and other constituted by specific codes of the cinema (of reduced number more). Between both poles we found a hierarchy in the specificity the founded on greater or smaller zone of extension of the considered codes.

Since we have already indicated before, the matter of the specific expression of the cinema is the mechanical image in movement, manifold placed in sequence. As one advances in the particular characteristics of the



cinematographic language, the degree of specificity of the code is accentuated more.

A specific code, really, it characterizes the language in which takes part, but for that reason they do not have the obligatory nature of being more important. The use of a greater number of specific codes of the cinema only allows to verify that the significant materiality of the fixed cinema of clearer form.

Really, as a closing, only we have left to remember that the cinematographic film is a place of encounter of a great number of nonspecific codes of the cinema and a smaller number of specific codes of the cinema. In the use of such (and its election or previous nonelection) it is where we must look for the essence of the author, its authorial signature.

## **I. 2. II. 24. Introduction to the textual analysis of films.**

The textual analysis, borrowing some concepts from the structural semiology, arises to face the dispersion and the uncertainty that surround the filmic analysis, as much in which to its object the used method talks about like a. In this sense, the contribution of the textual analysis is double: on the one hand the notion of 'text' raises the fundamental question of the unit of the work and its analysis; and, by another one, of perhaps more circumstantial form, this analysis quite often represents a lack of equivalent general of the analysis immediately (although not without causing certain misunderstanding).

## **I. 2. II. 25. The filmic text.**

The concept or devises of 'text' appears to need the principle pertinence from which the semiology undertakes the study of films. It considers it, the film, a significant object and a unit of speech (Christian Metz). To speak then of filmic text is to consider films like significant speech.

It entails, therefore, to analyze the significant configurations that can be located and be studied their system (or systems) internal. But, the semiotic study can include two different processes:

1. To study the cinematographic film as cinematographic message of one or several codes (the study of the language of the cinema or one of its figures - taking the film in its totality or certain parts from this one, that it can be put in relation to films that present/display similar configurations).

2. To study the system characteristic of films, being a this properly textual process (peculiar system of a film and its interrelated elements).

## **I. 2. II. 26. Essential characteristics of the textual analysis of film.**

Since we have already needed in the methodology, the textual analysis has some characteristics that we cannot avoid:

1. Precision and accentuation on the significant elements, with the intention to study the redundancies and iterations that appear. In other words, precision and accentuation on the form.

2. Precision and accentuation on the elements of the meaning, in which also repetitions can be declared reason why it is forced to study the set of the work of an author (and not only a concrete film). That is to say, precision and accentuation on the content.

3. Constant theoretical self-reflection on the analytical phases, that is to say, on the used methodology.

### **I. 2. III. The author.**

#### **I. 2. III. 1. The author and his functions.**

In its works, McTiernan adopts the paper of omniscient impersonal narrator, without taking care of no other type of narrator within the cinematographic fiction. If which uses, in some occasions, focalizers elements in which the personage corresponds with the narrator, as it could be the voice in off.

The importance of McTiernan would be then in: a story constituted by the speech of the narrator - in itself polyphonic- and the speech of the personages mentioned by the narrator with all its corresponding rich and varied polyphonic qualities, where the location of the author (director of the film) is outside the structure of the fictitious communication, but is not an absent structure, is the one who mentions, shows and uses the speech. We were before the theoretical base that sustains the authorial signature in as much as soon as the author is like focalizer of the narration. By this way we will be with narrative structures that they allow to take positions

understood like creative options, by which, to the being personal, the author is to us in all its importance like inventive being, “*inventio* and *intellegentia* of the same hand that feeds them” as it indicates David Caldevilla.

### **I. 2. III. 2. The implicit author and the arrangement of the narrative fiction act.**

In the structure of the fictitious act narrative that next we will examine, they communicate really narrative and narratee. In which to the narrator one talks about is precise, in the first place, to distinguish the story in first person, in which the narrator is a personage or a witness, of the story in third person, in who the narrative account from outside, without participating in the narrated world, that is to say, without being grammarly like narrator.

We can be with a homodiegetic narrator, ‘I narrative’, and with a heterodiegetic narrator, ‘he’ and sometimes ‘you’. Of this form, all narration in first person is, by definition, homodiegetic.

In the homodiegetic narration the narrator, next to the signals of the enunciation, leaves in the text marks of his personality although their intentionality is not more than to act like mere chronicler.

In the heterodiegetic narration the author, when not constituting itself like emitter by means of the enunciation (the narrator when not constituting itself like speaker), lacks personality, is human - the narrator

heterodiegetic- but I lack of psychological substance; we spoke of an impersonal narrator by opposition to the personnel (that who says 'I').

For Genette the focuser will be the narrator, a personage or nobody (omniscient author), distinguishing the narrative voice and the focalization or perspective. The function to see (or to perceive) can correspond, as we say, to the narrator or the personages (if the narrator delegates the perception in one or several of them). But the subject of the perception, notices Genette, is not he himself who the subject of the speech. That is to say, if the narrator adopts the point of view of a personage, the focuser - the place where we found the center narrative is the personage, but that speaks he is the narrator.

Genette, says Kings to us, "denies that the function to perceive corresponds to different a narrative organization, 'focuser', refuting in this way a version very widely accepted of its theory". Since we have mentioned before, the focuser will be the narrator, a personage or nobody. In summary, the focalization is perspective voice and.

Mieke Bal, in a reviewed version of the theory of Genette, outlines in a picture the distinction that this one does between narrative text, story and history. Basically one is to locate of graphical form the concepts enumerated until the moment to include/understand them better, because the tracks of the author have to happen through all the intervening instances in the narration, or will be subject patient agent or of them.

The implicit or ideal author is the inferible version - implicit of the empirical author - real in his own work, more exactly in each one of his

works. That implicit author is always different from the real author, is a superior version of itself, 'second I' I eat denominates Booth, constructed as she creates the work and different in each one from them.

It is essential to know how to differentiate between real author, implicit and narrative author. The creator of the work, the version (implicit) of itself in the work (the second ego) and the one in charge to transmit like spectators history to us. In the case of narrator, its existence is not obligatory. To these figures their reflections correspond to them: narratee (its existence is not obligatory either), real implicit and reading reader. A real reader exists, as he demonstrates the fact that there is somebody reading these lines at the moment, a reader implicit, understood as the reader-spectator-listener (I publish) estimated by the narration, and, finally, a narratee, that would reunite the characteristics of the narrator.

### **I. 2. III. 3. Stylemes of the author: the authorial signature in the cinematographic narrative.**

The cinematographic director is the author whereas he is the one in charge to devise, to conceive, to order the cinematographic works which they conform the production of a film imposing always his creative will and providing a concrete form and a style to the obtained result, which also the thematic election or the treatment of the same one can be in, that is to say, that creative will prevails so much in history as in the speech - that formal and thematic identity that we can find in the totality of its aesthetic work always looking for an own one by means of which it is meant in his works and by their works.

Stylemes is the recognizable minimum unit of the style of an author, who makes reference to a personal identity, individual and differentiated.

The authorial signature is the way or particular and personal style with which an author leaves his stamp, is meant, in all the elements that constitute their work, in all the elements differentiated (and indicated of graphical form through the representation of a picture in the beginning of this investigation) by Seymour Chatman like formants of the narration (divided in history and speech). That meaning reveals a particular vision of the world (and the cinema) easily recognizable and that it establishes a personal identity, trackingable formal and thematically in the set of the films that form their cinematographic work. The authorial signature is therefore personal, identifiable, and at the same time, as it indicates Caldevilla well to us, imitable.

The authorial signature we have to locate it in the figure of the director-creator, as much in its facet of director cinematographic, like scriptwriter and even producing. A director-creator to who already we have identified as the author of a cinematographic work, possessor of stylemes of the author that there are to identify to finish constructing its authorial signature, an author signature whose definition we applied to John McTiernan whereas he is considered like director-creator.

*Author-narrator.* That author of cinema has a character, a personality that clarifies absolutely everything from its particular vision of the world. Their real life, their desires, their intentions, their own psychology and languages take part and guide their performances, that is to say, they center its function in its own person and her will of personal expression. Here the

particular and personal signature of each creator enters game, because each human being has a personality that he develops in his work, emphasizing some elements, annulling others. But, its creative work, and we directly talked about the cinematographic work, is not work of a single person, although it is certain that the elements that are offered to him by others, always are selected by he himself.

*Narrative instance.* It is the abstract place where the elections for the conduction of the story and history are made, the codes are developed and define the parameters of production of the filmic story. Of this abstract place, of this narrative instance, the narrator comprises.

#### **I. 2. III. 4. Directors of cinema: artists and craftsmen.**

The artists have a personal, locatable signature in their works. The craftsmen lack him, their importance as far as the decision making to give form and style (we do not forget the content, where as important as his election it is his treatment) to a film is surpassed by other participant agents in the production of films.

#### **I. 2. III. 5. The director-author-creator.**

Where we would find because the success and the mark of the director-author-creator. In knowing how to interpret with coherence the pages of the script (whenever it he himself has not written) until assimilating it as own during the development and accomplishment of it films until obtaining an all harmonious and not set without order nor



concert. It is going to allow to us to lay the foundation of a director in particular and not of any director.

### **I. 2. III. 6. The space of the enunciation.**

Without leaving of side the cinematographic spectator absolutely, we have to indicate that the space of the enunciation is always heterogeneous with respect to the one of the watching public; the communication with him only can be mimetic or false, as it points Michel well Marie, in other words, the spectator cannot, never, respond to the personage (even when a direct relation exists, because this one always will be fictional).

### **I. 2. III. 7. Enunciadoras instances. Focalization and point of view.**

The real or concrete author, as she denominates García Jiménez, is the true author of the work, the physical, real person, who produces a work destined to her consumption on the part of a reader or spectator. Whereas the narrative text implies a communicative slope necessarily, that is to say, “the story is a product of the intelligence of the concrete author, whose natural destiny is his ‘reading’ on the part of an addressee”, without reader does not exist story, without reader, like the real, concrete author. The real or concrete reader, is also a physical, real person, with historical personality. This real reader can be individual - the reader of personal, collective a letter - the spectators who attend in a room of cinema the projection of a film, and indetermine or even vague - the reader who gathers a message left in a bottle sent to the sea by example. Be that as it may, and as he affirms García Jiménez, the real or concrete reader is itself

surpassed by the fiction story whereas first he always lives in the history of the real world. The real author and the real reader characterize themselves to have existence outside the story.

On the contrary, the abstract author and the abstract reader, lack existence beyond the story, that is to say, single they exist because they are come off the narrative work. They are abstract because it is not obligatory that they are enunciated or they represented explicitly in the work (they require of one more a more reflective and analytical operation).

Or we have developed the concept of implicit author, the version that the real author does (implicit) of itself in the work, the second author or second ego, different from the author concrete and different in each one from its works. This implicit author, who settles down the norms of the narration and creates the narrator, is reconstructed by the real reader from the own narration. For that reason, this implicit author, sometimes, usually goes to his reader of a singular way, which is going to allow to us to distinguish of the real reader and abstract the one third category, this is, the implicit reader. Budget by the own narration, like the implicit author, always is present. He is not the concrete reader because usually it is a more of the times majority, in addition to, obvious, a fiction creation; he is not the abstract reader either because it is not from the study of all works of the real author, is not a general concept or an abstraction of the idea that the concrete author they have of its public. Also, the implicit reader distinguishes itself of the ideal call reading whereas this one is imaginary construct, a reader archetype that has in their mind the real author (and the implicit author). “Each concrete author, like historical individual, conceives of a specific way to ‘ideal reader’ of each one of his works, because in each

one of them she wants to give a special version of itself. This they self-image implicit is the one that implicit author' or 'conforms his figure of second author', who no longer lives in real history, but in its fiction history. For that reason, not only it is certain that each author has 'his public' (abstract reader), but also that each one of their works has his". Unlike the ideal reader, the communication with the implicit reader is full of explanations and explanations, that is to say, the image that of him is had is very far from being 'ideal'.

We can summarize of the following form the enunciadoras instances:

Real or concrete author/real or concrete Reader

Abstract author/abstract Reader

Implicit author/implicit Reader

Ideal author/ideal Reader

Narrator/Narratee

Focuser/Focused

## **I. 2. III. 8. Narrator and narratee.**

1. Self-diegetic narrator, that that is the central personage of the history that narrates, that is to say, relates its own experiences and it does in first person (generally, but not always). Since we have indicated before and in consideration of the participation of the mediators in the diegesis, the self-diegetic narrator for Jaap Lintvelt would be a particularity of the homodiegetic form, not a category by itself. This characterized by its maturity and to construct the history with events that already has lived (although not always).

2. Homodiegetic narrator, an intermediate figure between the self-diegetic narrator and the heterodiegetic, is also a personage of history, power station or no, that the function assumes to relate everything to us what it has been obtaining thanks to his intervention in the diegesis. He is not the central personage of history, is what him difference of the self-diegetic narrator, but it participates in the same one and its knowledge of the events he is therefore, direct.

3. Heterodiegetic narrator, that narrator who tells a history us in which he is not implied like personage, stays in the anonymity, like an all-powerful demiurge, omniscient and ubiquitous. It subsequent to express in third person (generally) and a time history (what it allows to retrospections and anticipations). García Jiménez indicates to us that the appearances of this type of narrator can be initial, terminal, a combination of you loved (initial and terminal), sporadic or constant. It would be equivalent, since we have mentioned long before, to ‘enunciating voice’ of the text frame in novels of polyphony textual of Graciela Reyes. Of its combination with the focalization it already distinguishes three defined degrees: zero, commit and external.

In as much one first distinction between author and narrator exists, that is to say, between that creates and develops to the work and the one in charge to narrate and to count history, we can affirm that, in the narrative speech, all the relations are relations mediate, using the terminology of Chatman, established and maintained by somebody, the author, who decides if there will be or nonnarrative, how he will be this one and how she will take part in history, and the same narrator, who relates the diegesis.

One of the best distinctions is without a doubt some the one that made Wayne C. Booth from its conceptualization of implicit author, and one of the “more important differences in the narrative effect depends if the narrator is dramatized by own right and if its beliefs and characteristics are shared with the author”. Of this form it distinguishes Booth between the implicit author and dramatized and narrative authors not dramatized.

## **I. 2. IV. The authorial signature in the action cinema of John McTiernan.**

### **I. 2. IV. 1. The subjects of films of John McTiernan.**

John McTiernan offers a series of repetitive subjects in his work. They are the three thematic pillars that are going to holds their filmography. We talked about the question of the identity (in different variations, who is? , what is? , how is? , Where is? , et cetera), the development of combat operations in hostile surroundings (to which there is to adapt, in that are to develop or to that is to dominate) and the violent human character. Let us try to see them with something more of depth in its cinematographic works.

*“McTiernan feels a special inclination by personal worlds of protagonists - individual or small groups that never surrender, marked by a made an effort fighting spirit and adventurer. In the plane of the thematic one then, positioned McTiernan to its protagonists in surroundings and hostile spaces where the adaptation becomes necessary or to develop with ability by him, or to fight it until modifying it, molding it and to put under it*

*to be able to take advantage of the advantages who offers, dominated to all the scene and the personages who on him move by the noticeably violent character of the man, until the end to put in doubt identity questions that there are to be solved to end the arisen conflict”.*

#### **I. 2. IV. 2. History and speech: creation.**

*“One of the characteristics of constant style in the signature of author of John McTiernan is the search of the clarity of the images and the narrated history, that is from the existing tension between the personality of the director and the materials with which it works (‘what’ and ‘how’), obtaining a great amount of insinuated contents starting off of a reduced number of means”.*

#### **I. 2. IV. 3. Characters.**

*“John McTiernan characterizes his main personages equipping them with a conscience or soul, an individual moral law and a pragmatic logic, at the same time that exposes its vulnerability and fragility before the violence and the inherent dehumanization to this one. They are normal people and current that they are pushed (by the events or other personages) exceptional situations where they must become heroes, that is to say, they are heroes to the force, malgre soi. They are kinetic pieces that surpass tasks (qualifying, decisive and glorifying), experiencing the pain and the damage but reaching the final victory and with her the catharsis. Its presence in the story is constant and the narration in third omniscient person (camera of the director) lives the action from the point of view on the personage creating empathy. Their actions, movements and dialogues*

*characterize them in the same way in which it makes the planning, the assembly or the illumination - decisions of the director clarifying them individually”.*

#### **I. 2. IV. 4. Spaces and scenes.**

*“John McTiernan constructs claustrophobic hodological spaces and hostile in which it orders his work of direction thanks to the active and constant movement of the camera - flat of pursuit of a personage or the optical zoom in the presentation, favoring the amplification of the sensation of the space - equally claustrophobic and hostile atmospheres and atmospheres, the legibility of he himself and the geographic understanding of film on the part of the spectator”.*

#### **I. 2. IV. 5. Time and rate.**

*“The rate in the cinema of John McTiernan is accelerated, intense, exciting and agile, obtained by means of the use of an external assembly characterized by the cut and scored by the constant movement of the camera, that it pushes the spectator to the interior of the action without crushing to him nor distressing to him, in spite of the constant succession of claustrophobics things in screen and to the creation of spaces, atmospheres and atmospheres”.*

#### **I. 2. IV. 6. Editing.**

*“The assembly, fundamental element in the construction of the rate, combines the cut and the succession of images of brief duration and*

*different size (scale) - external assembly, with continuous movements of an active camera and the joint of the depth of field (approach) - internal assembly, smoothing to the fracture of the speech putting into operation hypnotics elements like music or the sound (surpassing, sometimes, the difficulty to offer a assembly of planes in movement). This assembly allows McTiernan to center the narration in the important thing – ‘what’ - and in the form to count it – ‘how’ -. It is a assembly that does not sacrifice the continuity nor the geography of the space of films, that is to say, does not disorient to the spectator nor it overload of sensitive information”.*

#### **I. 2. IV.. 7. Planning and movements of camera.**

*“The planning in the cinema of John McTiernan will use the camera to show what it interests to him, using movements to mean the important thing for the action or the personage, and that is outstanding for the spectator, being placed sometimes near the position of this one (personage), and others moving away (omniscient) to emphasize elements of the action of special importance for intrigues it. The planning of the scene is based on the activation of the camera and a panoramic presentation (anamorphic), obtaining an organic result near the reality”.*

*“The cinema of McTiernan is based on the total activation of the camera, or is physical movements - to present/display the space, to follow a personage or an action, to guide to us in a dialogue, to present/display remarkable elements of the plot increasing its optical legibility and importance or trick - reduced depth of field that allows him to play with the change of center and to emphasize several elements within a same plane (assembly within picture) and use of zoom-. The movement of the constant*



*camera, recomposing the plane coordinating its movements with those of the actors (emotional or dramatic reinforcement approaching the camera the personage or using the zoom) aid to offer clarity in the geographic composition of the space of the action, in the same way that to activate the depth of field focusing and unfocused elements in the picture increases the depth suggested, pushing the spectator to the space and the action, approaching the perception of its images the reality. The movement of the constant camera is comparable then to the movement of the glance (or corporal) that directs the human curiosity (of the spectator) following an action, which makes more identifiable with respect to which they would be his own movements in the reality”.*

#### **I. 2. IV. 8. Putting in scene.**

*“The putting in scene of John McTiernan, characterized by the legibility and geographic direction of the space and the coordination of the movements of camera and the actors (who contribute dynamism), reunites the qualities necessary to count in images a history, without breaking the composite rate of the set, that is to say, maintaining at any moment the logic internal of the plane or sequence. The putting in scene evolves on a par that the action, recovering the balance - correction of the plane by means of movements of camera or actoral, approaches or defocusing (that contribute to depth and volume), using attractive and suggestive elements like music or the illumination to complete the meaning of the image and history (characterization of personages, actions, et cetera)”.*

## **I. 2. IV. 9. Structuring of history and metering of the information.**

*“McTiernan uses the dialogues to explain because of the events that follow one another, used of informative form - filling up empty and saving flat unnecessary - narrative economy, metering of the information, constructing, by means of its use, atmospheres or actions that complete the profile of their personages. Their dialogues adjust to the exciting rate of the narration, they inform and they characterize to the personages and the events doing to advance the plot (diegetic nature). McTiernan trusts the expressive force of the word, more than in its sense, this is precisely why their dialogues are plagued of vulgar words or filthy - or it is aggressiveness or violence like of physical and liberating lightening before the pain and of errors of pronunciation in strange languages, which contributes to the joint authenticity and proximity towards the spectator, supposing, really, an important factor in the legibility of films”.*

*“All narration, in which the action is its main axis, is structured to be centered in the important thing, without being distilled, selecting to John McTiernan the useful information for the advance of intrigues and its reading on the part of the public, introduced by means of dialogues, of actions - that help to eliminate the superfluous thing of the narration, putting in front the image to the word, doing, in a certain sense, that the personages define they themselves reason why they do in addition to reason why they say or he is said of them, of redundancies, delays, informative curls, surprises - effect springboard and suspense, really, contributing the data visual and auditorily, advancing them and retaking them when the*

*plot requires it originating complicity in the spectator, and obtaining the tried effects, when dealing to this one with absolute sincerity”.*

#### **I. 2. IV. 10. Action genre.**

*“John McTiernan understands films of action (action genre) like that in which a motivational value of the violence exists, an imminent, physically threatening danger and that inflicts pain, where the conflict (violent) is only solved by means of the action (it does violence to). Its structure is dynamic - thanks to movement the untiring of its camera, recognizable and easily imitable without stopping being personal and able to satisfy the expectations with the public, dominated by the rate and the spectacularity - persecutions, fled, shootings, explosions, combats, et cetera, in which it shapes its cinematographic restlessness (as far as rate, planning, putting in scene and assembly), its personal vision, maintaining the necessary balance with the generic conventions, helping to reformulate them, to consolidate them or to transgress them according to is their interest. Its and psychologically vulnerable personages, complexes physically - the violence has a reason but she is not gratuitous, always it carries damages, they escape of dangers, they save obstacles, they are hurt and they prevail on its adversaries. Really, their films of action are so representative of their cinema as they are it of the characteristics of the genre”.*

#### **I. 2. IV. 11. Illumination.**

*“McTiernan uses the illumination to characterize personages, scenes and events - completing the information already contributed by means of*

*dialogues and actions without leaving of side the probability and creating, really, within its narrations emotionally significant visual spaces”.*

#### **I. 2. IV. 12. Music and sound.**

*“John McTiernan uses music and the sound to complete the meaning of which he sees himself in images, although can, sometimes, not to talk about to something unavoidably visual. They emphasize and they characterize personages (psychological meaning), actions, events, atmospheres and spaces, although in its work leitmotiv does not abound (but they can serve to even identify personages and the works). The strong and fast reasons for highlighters percussions of the spectacular character of their images predominate, leaving space for melodies of more intimist plus sign. They are adapted to the suspense, the tension and the action reaching physically to the spectator to submerging it in the narration; they project on the public an effect or added value as if it arose directly from which it is seeing. The nonmusical sounds are functional, help in the construction of the scene, the space and the atmosphere, and are characterized specially by the use of the sonorous blow that fortifies the probability of the text. Music and the sound help to hide the fractures in the speech and the images remove best from the expression and the suggestion of music. Together they are unified in a same flow”.*

#### **I. 2. IV. 13. Special effects.**

*“John McTiernan demonstrates an absolute control of the materials with which he works using traditional visual special effects (optical or photographic effects, blast effects, effects of sound and make up, et cetera)*

*characterized by his materiality and artisan spirit (where notices the track of the man) moved away of the artificiality of the digital effects generated by computer. These visual special effects the probability emphasizes the sense of the spectacularity of their films of action without needing”.*

**I. 2. IV. 14. Work with technical equipment and artistic equipment.**

*“John McTiernan tries to surround for the accomplishment by his films of a whole equipment by creative professionals who allow him to reach an unquestionable harmony between the technical elements and artistic that the production conforms of him films. Under which it denominates ‘control unit’ settles down with technicians and actors a line of communications and direct direction, constructing an atmosphere of creative work that emphasizes by the responsibility of ‘to let do’. It balances the interests of stars with his own ones and with those of it films incorporating to the narrative coherence the image of mark (characteristics) and the ‘person’ of the actor obtaining of them excellent performances, being able to incorporate small details that complete the meaning of the narrative construction of the personages and its actions, describing them with clarity, framing their psychic personalities, their interrelations and their states”.*

**I. 2. IV. 15. The spectator and the violence.**

*“McTiernan directs its films made a conscious adult public of its fascination by the violence, its attraction by the emotion and the spectacularity, maintaining wide-awake its sensations with intense stimuli*

*but without falling in the violence of the representation, that is to say, without doing violence to its speech, nor showing contained that limit with the unbearable thing and the disagreeable thing. On an arisen conflict, McTiernan it presents/displays heroes who use the violence in defense of which they cannot make use of her, but showing always to their consequences in pain form and physical damage, moving away then to their protagonists of the worse imitable models but being the sufficiently attractiveness so that the public can give to loose rein to the projection and the identification. At the same time, it punishes the villains, those that use the violence of unjustified form, granting to the spectator a liberating, cathartic effect, satisfying and calming its anxieties, towards history and also with the violent instincts that resonate within all we”.*

#### **I. 2. IV. 16. The spectator of John McTiernan.**

*“John McTiernan the probability directs his cinema to an ideal spectator that is not active (does not appeal to its intellect), that receive all the information and please of the entertainment by the entertainment, appealing to its emotion and sensitivity resorting to daily elements little, but without needing, through intense stimuli, submerging to him in a vortex of spectacular events (own of the sort of action) of a greater credibility at the most and better they are dosed in the story. McTiernan obtains that its spectator empathize producing an effect mirror of primary identification, proposing film to him where empathic reactions are tried, undergoing changes in their mood following the rate of the narrated thing, capably handling to the elements of history and the speech. It knows that it fascinates the violence to him, its visual spectacularity, and it offers a representation to him of this one cathartic one that produces a liberation of*

*its anxieties without risk of imitation or damage. His spectator does not undergo narrative distractions, although he is able to interpret cultural, popular referring intertextual references of or no. The recurrence to common elements, tributes or winks constructs certain familiarity obtaining that its name between the public consolidates, reaching the tried success of ticket office and therefore consolidating its name within the Hollywood industry”.*

## **I. 2. V. Conclusions.**

We reached the logical conclusion that demonstrates our main hypothesis, that is to say, to affirm the existence of a signature of author in the cinema of John McTiernan, other words, the presence, within its narrative, of an authorial signature. We asserted because the existence of a “McTiernan Signature” that pronounces in the set of its cinematographic works and that is made up of all a series of stylemes - which soon we will retake that they cause that it is possible to us to distinguish its films of others, without it supposes authentic *creatio ex- nihilo*, after all, *ex- nihilo nihil fit*, but that it takes preexisting elements to combine them of a totally novel form or that offers, at least, new senses and meaning. It does not mean it either that the rest of directors of seventh of the arts lacks profits, we defend that the hoisting by McTiernan emphasize of particular form, personal and untransferable, although imitable, in that whole whose existence we have demonstrated that it is the “McTiernan Signature”.

The validation of our exposition resides then in the initial axiom that that says all narration the this composed by a history (content formed by certain essential elements: personages, actions, events, space, scenes and

time) and a speech (expression, means and strategies of communication of the content). All and each one of the enunciated and analyzed elements, with greater or smaller thoroughness, are it be following this theoretical postulate initial.

Our first hypothesis is also corroborated whereas the cinema of McTiernan is located within the commercial cinema of Hollywood invoice, that that it persecutes economic objectives (success of public translated in ticket office success), that is based on eliminating the tracks of the camera in the narration, where the individual personage, over (more of the times) a nonexistent group, it is the true wire, and where the actions (spectacular) mark the rate of the narration the complete one, in the centered case of McT in thematic where the personages are themselves put under by superior external forces that are to dominate by means of the action and the violence, acquiring this one a motivational value. We admitted that their marks unmistakable are not original hers, we have already noticed it previously, McTiernan does not invent anything, but its set and application acquire a sense and new, personal, particular meaning, where 'is appreciable his worldview'. Stylemes mentioned throughout you are pages, define the predominantly Hollywood commercial narrative cinema and the noteworthy characteristics of John McTiernan.

Our second hypothesis, main within the body of our investigation, is corroborated, then, since or we have affirmed to the beginning of these conclusions, exists, within its narrative, a signature of author in the cinema of John McTiernan who pronounces in the set of his cinematographic works and that is made up of all a series of stylemes - or shelled throughout the preceding pages that do possible to distinguish their films of others,



because do not suppose a newness (uses preexisting elements like practically all the directors from pioneers like Griffith, Méliès or Gance) but because through its use it reaches new senses and meaning. The “McTiernan Signature” emphasizes of particular, personal and untransferable form, although if imitable, in the formal or discursive plane by the activation and the constant movement of the camera, by an accelerated rate, intense, exciting and agile constructed through an external assembly characterized by the combination of the cut and the movement of the camera, but also by an internal assembly used by means of the activation of different terms within the plane or picture; by a planning and a putting in scene that guarantees and safeguard the spatial orientation of the spectator towards the developed action; by the use of the illumination and music to characterize the personages (also completed thanks to the use of the dialogues and other forms of metering of the information), the actions and the scenes, among other many characteristics already perfectly enunciated in form of stylemes in the previous pages. In the plane of the contents it emphasizes an unmistakable personal perspective, a predilection by seasoned, adventurous personages, who do not surrender before the adversities raised by hostile surroundings, which they can suppose a identity threat that the end happy, and cathartic, Hollywood concession, finishes solving positively. Imitation than more evident of its sensation within the American industry, because McTiernan always has been considered, on the part of public and specialized critic, and by itself, like a stranger, an intruder (‘to outsider’) within the machinery of the seventh art.

This “McTiernan Signature”, is clarified through use of uses, customs, canons or aesthetic currents and of thought, as well as by means of the relation maintained with other communicative and cultural

manifestations that are going to mark the thought of John McTiernan, that is to say, its form to understand the world and the cinema, leaving its personnel stamp in its cinematographic works. Also, the circumstances that are going to determine each film concrete, from their preparation to their final commercialization, will influence decisively in the tracks that the signature of our author finishes leaving in each film. In this respect we have pointed out the terrible disagreements maintained with some producers in at least two occasions and that limits, although not of sufficient form, the presence of stylemes of McTiernan; at least, they make difficult its stamp in images or they limit its personal intentions, already are thematic, aesthetic, cultural, commercial, et cetera, et cetera. In other words, any restriction undergone on the part of our author is insufficient to eliminate its tracks absolutely, his stylemes, in the definitive films that arrive at the public in rooms worldwide. Its signature prevails.

The author signature is not in the isolated use of certain resources (of some if, obvious, but its sense is completed with the rest) but in the combination of these and the new obtaining of meaning associate indelibly to the particular, personal and untransferable vision of the world and the cinema of a certain director, in our case of McTiernan. Of this form it is as the resource becomes styleme and the set of stylemes in author signature.

The evolution of its work, conditional by inseparable the industrial and commercial impositions of Hollywood, is directed to reflect its thematic and aesthetically experimental restlessness, arranging these with the own monetary interests of 'Mecca of the cinema'.

This our third hypothesis is confirmed definitively. Most of works of McTiernan, in fact all, although in some of them excessively does not exist a spectacular action (but other generic elements as it could be an intense and exciting rate, as it happens for example in “*The Thomas Crown affair*”) observe the commonly associate conventions to the sort of action of American commercial invoice from the public and point of view of the production and the critical reception (those conventions who, summed to others like the lines marked for the distribution, promotion and commercialization of the films, make specific the concept of cinematographic sort so and as defend some authors to it like Rick Altman). That is to say, they have, for example, between its contents (highly violent), elements of spectacular action as they are the blows and fights, the shootings or use of firearms, explosions, persecutions in car, diverse destructions, et cetera, et cetera, or flat and dimensional personages in appearance, thematic irrelevant, previsibility or advancement of certain situations (like the happy end in that the hero defeats the villains) with the only objective to offer a spectacular training that the greater possible quantity in ticket office collects. Really, the particularities commonly associated to the sort (and which they are known even by that they are not within I circulate professional cinematographic as they are his watching potentials) are in the cinema of John McTiernan, who in addition, in center places the spectacular action of his narrations, sharing protagonist, in the advance and internal logic of the story, with the personages. But it is beyond those generic conventions (by something they are generic conventions and in addition) where we found the particularities that make of McTiernan a director with signature in the cinema in general and the cinema of action in individual.

Stylemes discovered throughout the present investigation, including that they have to do directly with the spectator, constitutes authentic corpus own, getting, once analyzed their films, that their films of action are so representative of their cinema as they are it of the characteristics of the sort.

A feedback, consequence of the success or failure in ticket office exist, although also more personal elements take part as they can be the work atmosphere or the relation with the producers, that does that, in case of McTiernan success risks by more personal bets and, we say, serious, and in case of failure, resorts repeatedly to well-known and operated formulas.

The spectator works, we have seen it when speaking of the psychological perspective that takes care of this one, by means of complex mechanisms of identification. It falls on the director, on McTiernan, using them to form methodical unit and in all and each one of its films; to resort to elements or subjects of psychological pull towards the public trims in very concrete and instinctual aspects: the search of the entertainment by the entertainment, the necessity of intense stimuli, to construct spectacular vortices dominated by the action and personages of fighting spirit and fighter, able to cause projection and identification towards the public. At the same time, it uses daily and recurrent elements in its filmography and pertaining to the cultural dictionary that shares, at least partly, with the spectator, generating a propitious familiarity for its projects.

With regard to the violence, since we have indicated in ours stylemes, McTiernan his public, that his 'ideal spectator' feels attraction and fascination by the violence, by the intense stimuli knows that that their cinematographic representations can offer. It is for that reason that offers it,

but justifying its actions, granting a motivational value to the same one, without being gratuitous, that is to say, always he is visible the damage and the pain that the violence produces for all the implied ones, or is heroes or villains. In this way it does not offer a model to imitate and it is able to reduce or to release the anxieties, the violent instincts that all we kept in our interior, although is of form very reduced and recondite within our being. This type of content is accompanied of an absolute absence of violence in the representation, that is to say, it does violence to its speech, it does not sacrifice, in this sense, the space and the direction of the spectator in favor of a greater spectacularity, neither reduces to the duration or the size of its planes, to mention two easily recognizable examples in the contemporary cinema the more and that as much far of the knowledge to do applied by McT.

By all it, we cannot but give by corroborated this last hypothesis.

With all the corroborated hypotheses and the objectives raised originally fulfilled, only we have left, as a closing, to conclude the existence of the “McTiernan Signature”, a signature of easily identifiable personal cinematographic author in all the elements which they constitute its filmic work (the narration conformed by a history and a speech so and as distinguished Seymour Chatman and that we gathered in the used methodology) composed of a series of stylemes enunciated throughout the previous pages - recognizable minimum units of the style of the author, McTiernan in our case, that they make reference to its personal identity, individual and differentiated. Stamp of this signature (or seal) thematically reveals a particular vision of the world – ‘worldview’ - and therefore of the cinema, recognizable until the trackingable point of being formal and in its

filmography. The last characteristic that defines the author signature is its imitability, that, as a universality of the scientific method, makes possible other directors to take like reference the brilliance from McTiernan at the time of initiating its walking in seventh of the arts.

The brilliance and genius of McTiernan, using diverse thematic resources and, of varied nature, have created a recognizable personal style by the spectator (on the one hand at least). That recognition, located within the sort of American action, allows us to raise some line of future investigation that as a yellow floor tiles of a way whose door has opened to us the signature of 'McTierniano' author' signature we would have to follow in our eagerness to complete all investigation to the maximum. We talked about for example more meticulously to detail to the sprouting and evolution of the sort of commercial dye action in Hollywood, the influences that McTiernan gathers and all those characteristics that it finishes contributed until the consolidation of he himself in the Nineties of century XX, that is to say, to delimit all a series of characteristics, as a sort keys, which they define to the cinema of Hollywood action, del that McTiernan comprises unquestionably. Also he would be interesting to observer and to analyze the responsibility or the signature of author within the generic conventions, or if we can solely speak of exceptional nature in the case of McTiernan or if some other director within the sort follows his example. They are only a pair of notes on the possibilities that the demonstration of the existence of the "McTiernan Signature" offers us, but these, of a complexity able to include another doctoral investigation, belong from now on to the future.



## **BLOQUE II. INTRODUCCION A LA INVESTIGACIÓN.**

CAMPBELL: “He contado dos ‘y si’ y un ‘qué pasaría’...”.

*Los últimos días del Edén.*





## **II. 1. Objeto de la investigación.**

La presente tesis doctoral tiene por objeto de estudio e investigación la existencia o no de un sello autorial en las realizaciones cinematográficas de John McTiernan. Siguiendo esta premisa, que definiremos minuciosamente a lo largo de las próximas páginas, a través de los objetivos e hipótesis de la presente investigación, así como a través de los conceptos y cuerpo teórico de la misma, incluiremos en lo sucesivo un modelo de análisis que aplicaremos a las obras de McTiernan con la finalidad de demostrar la existencia de un sello de autor (o estilema autorial, cuya definición ya establecida con la que vamos a trabajar adelantaremos con posterioridad), que se refleja en todas sus realizaciones inclinadas hacia el género cinematográfico de acción de factura hollywoodiense.

Por otro lado, no está de menos señalar que la investigación se basa en un fuerte componente analítico textual de lo audiovisual (cinematográfico), y por ello, el visionado de las películas dirigidas por McTiernan se hace necesario y obligatorio para poder llevar a cabo el objeto de la presente investigación, es decir, desentrañar los más mínimos detalles del aspecto creativo, o aspectos creativos, que existan en el mismo. El análisis habrá de abarcar, pues, los aspectos icónicos, iconológicos e iconográficos, y sonoros propios de la naturaleza de la manifestación creativa humana llamada cine.

Trataremos en definitiva, durante este análisis, de encontrar y definir los elementos más importantes dentro de las realizaciones de McTiernan que nos permitan ubicar las marcas de autor que van a conformar su sello o

estilema personal, viendo al mismo tiempo en qué consisten dentro de lo que podríamos llamar «Sello John McTiernan». En ello se centra nuestro objeto de la investigación.

## **II. 2. Objetivos de la investigación.**

Los objetivos que persigue la presente investigación son los siguientes:

1. Estudiar el fenómeno audiovisual, concretamente el cinematográfico, y en especial el cinematográfico estadounidense denominado ‘comercial’ de finales del siglo XX y comienzos de la presente centuria, para poder localizar sobre un marco referencial próximo que nos permita contextualizar la obra de John McTiernan. Este objetivo puede desarrollarse a su vez en:

1a. ¿Cómo se define narrativamente el cine de McTiernan y cuáles son sus características más reseñables?, y ¿cuál sería la estructura y la evolución de la obra de John McTiernan?.

2. Analizar la existencia o no de un sello personal en la creación cinematográfica de John McTiernan. Propondremos, para el mejor desarrollo de este objetivo:

2a. ¿Dónde se manifiestan con mayor intensidad las características más personales, el sello autoral, dentro las realizaciones

cinematográficas de McTiernan?. ¿Cuál es la relación en lo referido a la expresión y contenido de lo audiovisual cinematográfico con su época e ideología?. ¿Cuáles son los débitos de su cine para con otras obras de diversos autores tomadas como guías e influencias?.

3. En tanto que la mayoría de sus filmes pueden inscribirse en el denominado ‘cine de género’ y, dentro de este vasto y en ocasiones indefinible mundo, en el ‘cine de acción’ particularmente, estudiaremos y analizaremos como repercuten ciertas convenciones genéricas en las obras cinematográficas de McTiernan. Este objetivo puede desarrollarse a su vez en:

3a. ¿Cuáles son las influencias recogidas por McTiernan del género cinematográfico de acción estadounidense? y, de modo inverso, ¿cuáles son las aportaciones más significativas e influyentes del cine de McTiernan al género de acción?. Es decir, ¿cómo ayudan estas influencias a fundamentar el cine de acción como género cinematográfico propio de la industria cinematográfica hollywoodiense?.

3b. ¿Qué importancia tienen los personajes y las intrigas – tramas o historias- de las obras cinematográficas de McTiernan, así como sus restantes características discursivas –planificación, puesta en escena, montaje, etcétera- en la consolidación del cine de acción?.

4. Estudiar las respuestas que el espectador-tipo ha producido ante las obras de John McTiernan, es decir, ante invarianzas textuales propias de su obra. Constaría de:

4a. ¿Cuál es el concepto narrativo que el autor plantea para sus obras y para sí mismo?. ¿En qué consiste su narrativa publicitaria para captar el interés del espectador?.

4b. ¿Se observan modificaciones en los proyectos seleccionados por McTiernan en función de los resultados en taquilla y respuesta de los espectadores, es decir, en función de los resultados comerciales?. ¿Podría darse un sistema de retroalimentación que influenciara la selección de proyectos futuros y el tratamiento de los mismos?. ¿Podemos hablar de una retroalimentación del sistema comunicativo e influencias en el sello autoral de John McTiernan?.

4c. ¿Quién es el espectador del cine de acción?. ¿Cómo es la recepción de la violencia del cine de acción por parte del espectador?. ¿Qué repercusión tiene el tratamiento de la violencia en el cine de acción de McTiernan en el espectador?, y ¿qué influencia tiene la recepción de la misma en el tratamiento de la violencia y acción en sus obras?.

### **II. 3. Hipótesis planteadas.**

1. Las realizaciones cinematográficas de John McTiernan son del tipo narrativo comercial estadounidense (un concepto en el que ahondaremos durante el desarrollo de la presente tesis), entendiendo por ello su naturaleza predominantemente hollywoodiense con un marcado carácter industrial y mercantil, basadas, este tipo de narraciones, en el montaje transparente (en el que las huellas de la cámara deben ser lo menos

perceptibles posibles) y en las que el ritmo o *tempo*, marcado a su vez por las acciones de los personajes, determina la narración, dentro del plano de la expresión y, centradas en temáticas donde los personajes se ven sometidos por fuerzas externas superiores que han de dominar mediante el empleo de la acción y la violencia, ya sea ésta explícita o implícita, haciendo avanzar así la narración, dentro del plano del contenido.

2. Existe un sello personal, un estilema de autor, de John McTiernan que se manifiesta en el conjunto de sus obras cinematográficas. Este sello personal puede matizarse debido a:

2a. El empleo de usos, costumbres, cánones, modas, corrientes estéticas y de pensamiento dentro del ámbito de la expresión que se considere (en nuestro caso particular lo audiovisual cinematográfico) y sus relaciones con otras manifestaciones comunicativas como pueden ser la literatura, los comics o novelas gráficas, videojuegos, filosofía, documentales, etcétera., que marcan el pensamiento de McTiernan, y por ende el estilo y la forma de sus realizaciones (atendiendo al momento concreto en que se realicen las mismas).

2b. Las circunstancias que determinan la producción y realización de la obra cinematográfica en toda su extensión, desde su preparación en pre-producción, rodaje, post-producción y carrera comercial (recepción de crítica, taquilla y ventas a televisiones y a ámbitos domésticos), así como las intenciones o criterios temáticos o comerciales perseguidos por McTiernan o por los productores de la obra y la relación del director con éstos (encargos, desavenencias, etcétera).

2c. Las realizaciones futuras deudoras del fracaso o éxito de la producción inmediatamente anterior, que pueden marcar el camino concreto a la hora de seleccionar y realizar los proyectos posteriores en detrimento de otras posibilidades.

3. Las realizaciones cinematográficas de John McTiernan se engloban dentro del comúnmente denominado ‘género de acción’, concepto éste al que intentaremos dar definición a lo largo de la presente tesis del modo en que nuestro autor así lo entiende y sobre el que trabaja y construye sus filmes, donde la acción puede ser explícita y espectacular (golpes, peleas, disparos, tiroteos, persecuciones, explosiones, accidentes, etcétera) o implícita (acciones, y diálogos, realizadas por las motivaciones y deseos de los personajes carentes de una violencia explícita). Las particularidades del género de acción en McTiernan pueden matizarse en:

3a. Coloca en el centro como eje de sus relatos, la acción espectacular (acciones y acontecimientos que afectan a los personajes, hilos conductores de sus narraciones), subrayando su poder y atracción visual para con el espectador.

3b. La construcción de sus personajes cinematográficos toma referencias de los personajes arquetípicos y estereotípicos pertenecientes a diversos géneros cinematográficos para modelar sus propios arquetipos y estereotipos de héroe, villano y secundarios como marca y referencia del cine de acción McTierniano (si se nos permite esta licencia) y por ende, en tanto que aporta influencias del mismo modo que las recibe, del cine de acción hollywoodiense.

3c. Por último, la utilización de toda una serie de elementos de contenido y de estilo, es decir, una serie de particularidades temáticas y discursivas que iremos enunciando en forma de estilemas de autor, constituye un corpus propio asociado a su ‘sello’ y a su ‘cine de acción’, personal y privativo aunque imitable.

4. Las realizaciones cinematográficas de McTiernan generan expectativas en segmentos de público concretos, sensibles, ya sea a favor o en contra, de la obra de John McTiernan.

4a. Las creaciones futuras están marcadas por la existencia de una retroalimentación que es consecuencia directa de los resultados comerciales de éxito o fracaso de sus películas. Esta retroalimentación se manifiesta mediante el recurso a fórmulas conocidas y explotadas reiteradamente.

4b. El espectador de John McTiernan se siente atraído por la violencia, perfectamente integrada en sus relatos, por su emoción y espectacularidad, y él ofrece un contenido violento sugestivo, atractivo, pero nunca injustificado o perjudicial.

## **II. 4. Metodología.**

Para diseñar un modelo de análisis de la obra de John McTiernan hemos de plantearnos un esquema que abarque todos los elementos constitutivos de ‘lo narrativo audiovisual’. Nos basaremos, en inicio, en los



dos planos esenciales de análisis narratológico, a saber: **historia** (significado) y **discurso** (significante).

Tradicionalmente, el método científico ha sido considerado como la base del saber de las ciencias puras, cuyos objetos de estudio eran y son las magnitudes extensivas. En cuanto a las ciencias humanas, más creativas, y cuyos objetos de estudio poseen una naturaleza intensiva (las más de las veces), éstas, sufrían de las consideraciones que permitieran su elevación a los altares de la ciencia (consideradas generalmente las ciencias puras, muy sujetas, casi hasta la esclavitud, al Sistema Métrico Decimal).

De cualquiera de las formas, a día de hoy, existen diversas, variadas y ricas visiones en lo referente a metodologías aplicables a nuestra rama de conocimiento humano<sup>1</sup>. Hemos de considerar, no obstante, que su naturaleza universalizable (el método ha de ser una herramienta de múltiples usos, no solamente uno<sup>2</sup>), conlleva una generalidad que hace que sus postulados nos obliguen a instrumentalizar *ad hoc* su naturaleza analítica.

Por ello, y antes de nada, señalaremos la taxonomía planteada por Mario Bunge<sup>3</sup>, quien definió en esencia el método científico como ***“procedimiento regular, explícito y repetible para lograr algo, sea material, sea conceptual”***. De esta forma, los pasos por seguir para

---

<sup>1</sup> Compartimos con el filósofo José Ferrater Mora su opinión de que “*en el llamado saber vulgar hay ya, casi siempre de modo implícito, un método, pero éste último cobra importancia únicamente en el saber científico*”. FERRATER MORA, José: *Diccionario de filosofía*. Ariel Referencia. Barcelona. 1994. Pág.: 2401.

<sup>2</sup> Apuntamos de nuevo la opinión de Ferrater Mora, quien nos dice que: “*se tiene un método cuando se dispone de, o se sigue, cierto camino para alcanzar un determinado fin, propuesto de antemano [...] hay en todo método algo común: la posibilidad de que sea usado y aplicado por cualquiera*”. Ídem. Págs.: 2400 y 2401.

<sup>3</sup> BUNGE, Mario: *Epistemología*. Ariel. Barcelona. 1980 (1981).

alcanzar la verdad sobre el conocimiento planteados por el profesor, filósofo de la ciencia, humanista y neopositivista argentino son nueve, y que enumeramos a continuación, pues la taxonomía de Bunge será la columna que vertebre la naturaleza científica de nuestro sistema de trabajo<sup>4</sup>.

Los pasos enumerados por Mario Bunge son los siguientes:

1. Descubrimiento del problema.
2. Planteamiento preciso del problema.
3. Búsqueda de conocimientos o instrumentos relevantes al problema.
4. Tentativa de solución al problema con ayuda de los medios identificados.
5. Invención de nuevas ideas.
6. Obtención de una solución del problema.
7. Investigación de las consecuencias de la solución obtenida.
8. Puesta a prueba o contrastación de la solución.
9. Corrección de las hipótesis, teorías, procedimientos o datos empleados en la obtención de la solución incorrecta.

Finalizamos con las palabras de Mario Bunge: *“toda investigación, de cualquier tipo que sea, se propone resolver un conjunto de problemas. Decimos en cambio que una investigación (de un conjunto de problemas)*

---

<sup>4</sup> Bunge añade más adelante: *“El método científico no es ni más ni menos que la manera de hacer buena ciencia, natural o social, pura o aplicada, formal o fáctica. Y esta manera pueden adoptarse en campos que antes no eran científicos pero que se caracterizaban, al igual que la ciencia, por la búsqueda de pautas generales”*; y que podemos completar con: *“para llevar adelante una investigación es menester ‘entrar en materia’, o sea, apropiarse de ciertos conocimientos, advertir qué se ignora, escoger qué se quiere averiguar, planear la manera de hacerlo, etc. El método científico [...] ayuda a ordenarlos, precisarlos y enriquecerlos.* BUNGE, Mario: *Epistemología*. Ariel. Barcelona. 1980 (1981). Págs.: 34-35, 44-45.

*“procede con arreglo al método científico” si cumple o al menos se propone cumplir las siguientes etapas (los nueve pasos ya enumerados líneas arriba)”*<sup>5</sup>.

Para una mejor aplicación podemos reducir estos nueve postulados a cinco fases perfectamente diferenciadas:

1. Delimitación del objeto que se pretende investigar con especial atención a los elementos contextualizadores.
2. Recolección de datos pertinentes tras una observación de los fenómenos bajo estudio, tratando de evitar lo más posible el fenómeno de indeterminación de Heisenberg.
3. Estructuración, jerarquización, análisis y evaluación de los datos tratados.
4. Emisión de conclusiones generales o particulares en la investigación.
5. Contrastación experimental si procede de las conclusiones elevadas a definitivas, con su correspondiente afinamiento de proceso y retroalimentación si las conclusiones iniciales y datos de la contrastación no fueran acordes.

Si aplicamos estos pasos a nuestro objeto de estudio, la obra de John McTiernan, vemos que estos se concretan en varios aspectos para considerar:

- Penetrar en la estructura interna de las narraciones de McTiernan.

---

<sup>5</sup> BUNGE, Mario: *Epistemología*. Ariel. Barcelona. 1980 (1981).

- Aplicación del modelo concreto a las obras de McTiernan, sin poner especial atención en unas por encima de otras, pues todas y cada una de ellas son ejemplares en cuanto a la constitución de un todo donde localizar el sello autorial pretendido.
- Definidos los aspectos de la obra de McTiernan, se recalcarán los rasgos invariantes de cada uno de los apartados del modelo analítico.
- Estos rasgos invariantes vendrán dados por la aplicación de un esquema general que recoge completamente todos los aspectos por estudiar en una obra audiovisual cinematográfica de tipo narrativo, sin que esto represente un obstáculo para ir añadiendo en forma de sub-esquemas aquello que consideramos necesario para completar este esquema macro.
- Aplicación de un método basado en los aspectos psicoanalíticos sobre el cine y su espectador, sobre el autor y su lector. Este método está planteado desde los estudios de Sigmund Freud y Jacques Lacan especialmente y se centra en el concepto de identificación<sup>6</sup>.

La metodología que emplearemos será la de aplicación de los conocimientos que definen analíticamente una obra audiovisual narrativa, a la obra conjunta de John McTiernan. La aproximación al planteamiento metodológico queda establecida desde la misma fuente generadora de sucesos, es decir, la obra de McTiernan, con lo que nuestros presupuestos se concretizan en sus líneas maestras conforme a su naturaleza.

---

<sup>6</sup> Podemos señalar a raíz de ello que la configuración del personaje como una de las bases de la relación autor-espectador dentro de la obra de McTiernan es un paso ineludible para tratar sobre el espectador ideal, implícito y real.

Igualmente, la analítica y la exégesis de las fuentes documentales son fundamentales en la construcción y aplicación metodológica, pues permiten enmarcar fenomenológicamente el objeto material de análisis, en nuestro caso, la obra fílmica de McTiernan. Hemos recurrido a la selección, estudio, comprensión y análisis pormenorizado de dos tipos de fuentes teóricas sobre cine (las más de las veces primarias y secundarias y muy rara vez terciarias<sup>7</sup>), centrando nuestros esfuerzos, por un lado, tanto en las obras de carácter general como en las específicas dentro del cine facturado en la industria estadounidense, reunidas entorno al autor cinematográfico, así como en lo relativo al género cinematográfico (dentro del cual hacemos hincapié en el cine de acción), y por otro lado, acudiendo a las fuentes que tienen por objeto de estudio a John McTiernan y su obra; en otras palabras, recurriendo, siempre que los objetivos y medios empleados en nuestra investigación así lo han permitido, a todas aquellas fuentes que nuestro objeto de estudio demanda, sin importar las limitaciones de pertinencia o sus posibilidades de acceso.

El análisis y exégesis de fuentes se reduce pues a las obras teóricas sobre cine, de carácter general o específicamente centradas en el autor cinematográfico estadounidense hollywoodiense, a las obras dedicadas al género fílmico y a las obras centradas en el trabajo fílmico de McTiernan, así como en su persona. Tras la heurística propia de la primera parte metodológica –localización y recopilación– la crítica y síntesis de las

---

<sup>7</sup> Las fuentes secundarias, pero sobre todo, las terciarias y siguientes, ofrecen el resultado de una percepción e interpretación de un autor o autores en relación con una materia de estudio que puede ser, y es, las más de las veces, parcial e incompleta. Esta desventaja se suple localizando más fuentes. En cuanto a su parcialidad o subjetividad propia de cada sujeto, este carácter indirecto permite ser citado y compartido, suponiendo un punto de apoyo o refuerzo para nuestras tesis o una idea a refutar en la demostración y conclusiones de nuestra investigación.

fuentes ha consistido en analizar la información, focalizando el centro de atención en ésta, mediante métodos combinados intensivos –detención en determinados documentos y autores- y extensivos –aportar gran número de fuentes para proporcionar al marco teórico determinados aspectos cuantitativos-, examinando desde una perspectiva interna todas las fuentes (crítica interna e interpretación personal basada en la intención de nuestros objetivos), apelando, finalmente, a la autoridad de los autores citados; el análisis de contenido se combina, *malgre moi*, con cierto nivel de subjetivismo del análisis más clásico, factor que se exige, no podía ser de otro modo, en una investigación de carácter doctoral.

El modelo de análisis se deriva inicialmente del esquema planteado en las páginas siguientes, con sus factores y descriptores que serán más ampliamente desarrollados en la aplicación concreta. Se emplearán criterios de cuantificación y de calidad ya que el valor de los diversos elementos viene dado no solo por su número sino por su intensidad y cualidad, criterios que mucho tienen que ver con la creatividad.

Aunque ya hemos expuesto nuestra formulación de objetivos, sustentados estos por las columnas maestras que hayamos en su obra, no podemos ni debemos olvidar que existen otras direcciones investigadoras de lo audiovisual cinematográfico que hemos de abandonar, no porque no sean pertinentes en algunos de sus aspectos, sino porque no encontraremos en ellas valores que permitirán crear puntos de parentesco entre las hipótesis iniciales y las conclusiones que puedan derivarse de ellas por adentrarse en temas que no consideramos capitales.

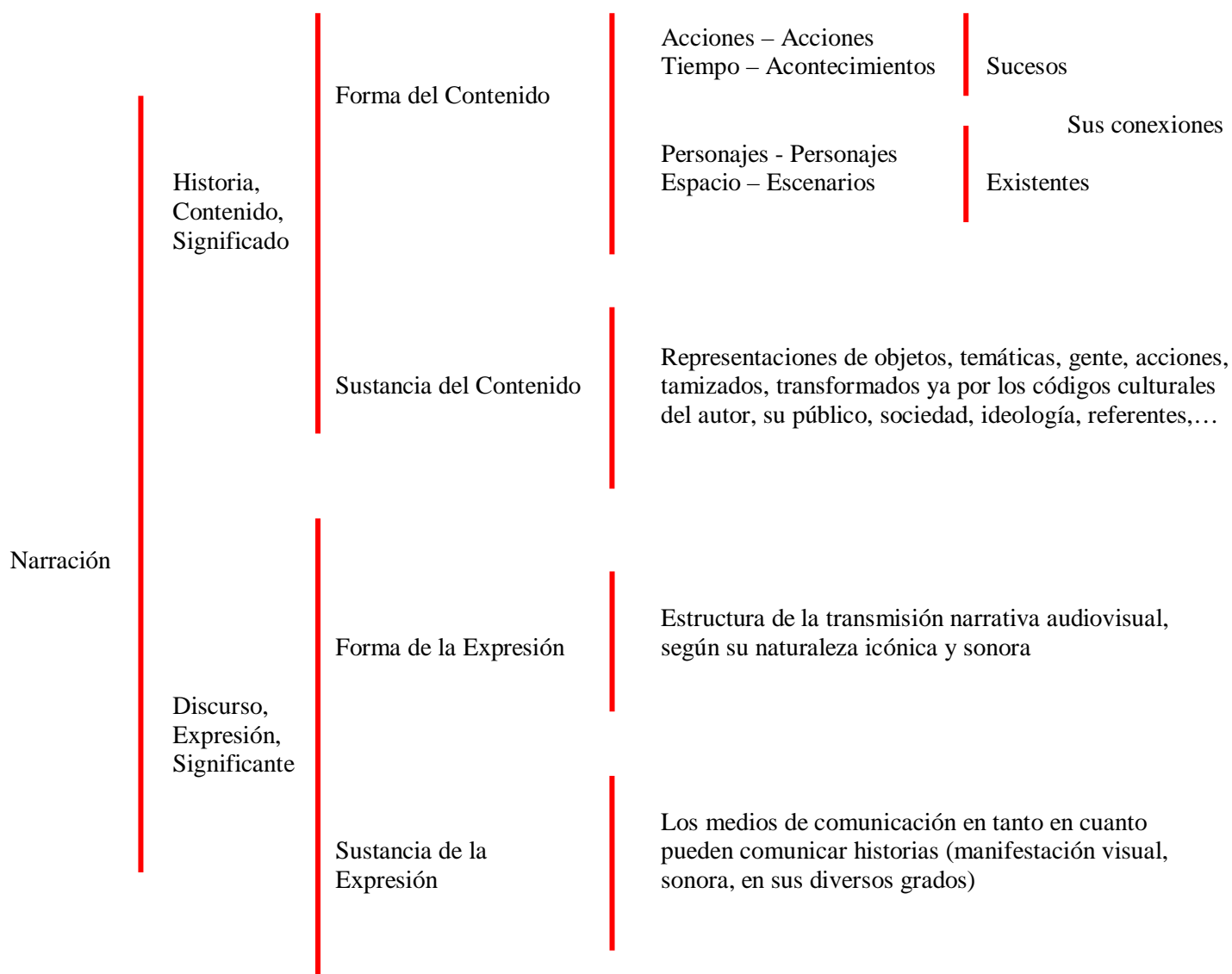
De esta forma, en la fase de recogida de datos, nuestra atención se focalizará en los elementos de articulación que se incardinan en nuestro esquema o síntesis de intenciones y en la siguiente fase de ordenación, análisis y valoración (cuya carga subjetiva inevitable esquivaremos), recurriremos a mecanismos de comparación y redundancia sobre base sintagmática.

La división del trabajo se llevará a cabo mediante la focalización de los ‘momentos’ de su obra y las características de su realización bajo este perfil de corte genérico que exponemos siguiendo los trabajos de Seymour Chatman en su *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*<sup>8</sup>.

Nos remitimos al esquema dibujado en la página siguiente.

---

<sup>8</sup> CHATMAN, Seymour: *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Editorial Taurus. Madrid. 1990.





Este esquema se ve incardinado dentro de otro más general al que se habrá de aludir para la correcta ubicación:

Estructura semiótica del relato	Forma	Sustancia
Expresión	Discurso narrativo.	Película, novela, cómic, etc.
Contenido	Relato propiamente dicho.	Universo real o imaginado, historias reales o ficticias.

Las casillas remarcadas corresponden al signo narrativo.

## II. 4. I. Explicación de la metodología.

El método que hemos planteado posee un componente basado, de forma sólida, en una analítica textual-audiovisual que pretende descifrar los aspectos de índole temática y formal de la obra de cualquier realizador cinematográfico, en nuestro caso, John McTiernan.

Nos basaremos pues, en la aplicación concreta de teorías generales, a las que hemos de añadir la cultura cinematográfica que posee todo autor –y

lector- con la que se enfrenta al relato audiovisual cinematográfico y que va a marcar sus influencias. Por ello, encontraremos diversas teorías y propuestas de análisis atribuidas a las sugerencias de diferentes autores, escuelas o corriente de pensamiento, y a su vez, otras propuestas que son el resultado directo de hacer pasar la obra estudiada por el filtro de los conocimientos personales propios del saber audiovisual. A este último referente personal e intransferible lo conocemos como cultura personal o diccionario cinematográfico.

En esencia, el presente método consiste en plantear los aspectos teóricos formales según cada autor o escuela, incluyendo los subesquemas que se propongan por su parte, y aplicar tales instrumentos analíticos a la obra de McTiernan, de manera que cada consideración teórica se haya focalizado sobre nuestro objeto de estudio, esto es, la obra de John McTiernan en cine en lo referente a la realización. Las conclusiones, desgranadas una a una, nos permitirán, al final, mediante su recopilación y su visionado de conjunto, lo que los clásicos llamaban sinopsis, corroborar o refutar las hipótesis iniciales.

El criterio general de aplicación será el de concatenación espacio-temporal de nexo causal entre los elementos que conformen unidades narrativas remarcadas y remarcables.

No queremos cerrar esta explicación de la metodología sin dejar de citar a Raymond Bellour, en cuyos escritos “*À bâton rompus*”<sup>9</sup> y “*El texto*

---

<sup>9</sup> BELLOUR, Raymond: “*À bâton rompus*” en *Theorie du film*. Editorial Albatros. París. 1980.

*inencontrable*”<sup>10</sup>, el teórico francés concreta las posibilidades reales que se pueden exigir a un corpus analítico:

*“La operación de análisis circunscribe aquello que trata como el efecto de proyección de una realidad de la que sólo puede indicar los efectos como un punto de fuga; en ese sentido encierra siempre los efectos de un volumen que se desarrolla. Puesto que para el análisis se trata siempre de ser verdadero, en ese sentido desarrolla su propia virtualidad como no conseguida en el texto y, con este derecho, da siempre cuenta de una relación entre el espectador y el filme, más que una reducción a lo que sea”*<sup>11</sup>.

*“La imagen en movimiento es propiamente incitable, puesto que el texto escrito no puede restituir lo que sólo el aparato de proyección puede dar: un movimiento, cuya ilusión garantiza la realidad. Las reproducciones, incluso de muchos fotogramas, sólo manifiestan una especie de impotencia radical para asumir la textualidad de la película. Sin embargo, son esenciales. Representan un equivalente, ordenado cada vez según las necesidades de la lectura, de lo que es en una mesa de montaje el paro de imagen, que tiene la función, que tiene la función perfectamente contradictoria de abrir la textualidad de la película en el instante mismo en que interrumpen su despliegue. Se parece en cierto modo a lo que uno hace cuando se para a releer y a reflexionar sobre la frase de un libro. Pero lo que se detiene no es*

---

<sup>10</sup> BELLOUR, Raymond: “El texto inencontrable” en *L’analyse du film*. Editorial Albatros. París. 1979.

<sup>11</sup> BELLOUR, Raymond: “À bâton rompus”(‘a palos rotos’ o ‘sin orden ni concierto’) en *Theorie du film*, citado en AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 215.

*el movimiento. Se suspende la continuidad, se fragmenta el sentido; no se atenta de la misma manera a la especificidad material de un medio de expresión [...] La imagen parada y el fotograma que la reproduce son simulacros; evidentemente dejan huir la película, pero, paradójicamente se lo permiten sólo en tanto que texto”<sup>12</sup>.*

Para Francis Vanoye, citando a Bellour, el análisis cinematográfico, en sus formas escritas, sólo puede trasponer, trascodificar lo que procede de lo visual –descripción de los objetos filmados, colores, movimientos, luz, etcétera-, de lo cinematográfico –montaje de las imágenes-, de lo sonoro –músicas, ruidos, acentos, tonalidades de las voces- y de lo audiovisual –relaciones de imágenes y de sonidos-. Si la complejidad del objeto película conduce a plantearse con rigor el problema de su descripción mediante el lenguaje y lo que le incorporamos, su naturaleza de códigos plurales impide pensar en alguna ‘reproducción’ verbal. Los límites de la descripción, de la ‘notación’ dependerán de los ejes de análisis así como de las hipótesis de investigación planteadas al inicio o en el transcurso del análisis. Esta idea forma parte del núcleo de las observaciones previas al análisis en las que a continuación entramos.

---

<sup>12</sup> BELLOUR, Raymond: “El texto inencontrable” en *L’analyse du film*, citado en AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Págs.: 215-216.

## **II. 5. Consideraciones previas al análisis por desarrollar.**

### **II. 5. I. Limitaciones epistemológicas.**

Muy brevemente hemos de considerar que el gran problema del análisis audiovisual es que el objeto de estudio, la película, al contrario de lo que ocurre en, por ejemplo, la literatura, se desarrolla en el tiempo de forma lineal y es preciso memorizar la proyección (condición fundamental de la percepción fílmica cuyo flujo nunca depende del espectador en las condiciones normales de proyección). En otras palabras, es preciso introducirse en la obra, lo cual, es mucho más complicado que, continuando con el ejemplo anterior, en la literatura. Ahora bien, el problema de memorizar la proyección es alcanzar el grado de precisión mínimo para lograr un análisis audiovisual riguroso y completo. Para sortear esta dificultad se han propuesto dos estrategias, a saber: la constitución de una descripción detallada y el paro sobre la imagen.

Hoy día existen equipos de grabación y reproducción domésticos, como son (o fueron) el vídeo, el dvd (quién sabe por cuánto tiempo), el Blu-ray, el disco duro y demás dispositivos de almacenamiento (portátiles o no), que permiten mejorar el estudio y análisis de las obras audiovisuales cinematográficas, sin restar importancia a las dos estrategias citadas líneas arriba, en otras palabras, estos equipos permiten una mejora en la forma de obtener dichas estrategias.

## **II. 5. II. Las fases previas de análisis.**

Todo estudio sobre una obra cinematográfica está condicionado por dos circunstancias, como son: 1) la constitución de un estado intermedio y equidistante entre la propia obra y su análisis; y 2) la modificación más o menos radical de las condiciones de visionado del filme.

En la anterior cita de Raymond Bellour, en *“El texto inencontrable”*, ya se advertía de esta paradoja, el análisis sólo se puede constituir en la destrucción de la especificidad de su objeto. Ello supone una dependencia de la que los avances tecnológicos están ayudando a independizarse, pues ya no es preciso que una película se programe en una sala y se proyecte con regularidad, los equipos de reproducción domésticos ponen a nuestro alcance los pases necesarios para completar el análisis. Porque no basta con haber visto el filme una vez, es obligado verlo varias, pero también es obligatorio poder manipularlo para seleccionar fragmentos, intentar comparaciones entre series de imágenes, secuencias o planos no consecutivos y en las divisiones que sean necesidad de estudio. En resumen, la obtención de elementos técnicos que permitan esta ruptura del flujo temporal de lectura de lo audiovisual.

Desplazados los obstáculos técnicos y al tratar de describirlos sobre el papel mediante el lenguaje escrito, nos encontramos ante un caso de transcodificación en el que, como nos señalan Aumont, Bergala, Marie y Vernet, *“la transcripción no es automática, lo que implica una verdadera transcodificación de un medio al otro, en el que entra en juego la*

*subjetividad del transcriptor*”<sup>13</sup>. A ello hay que añadirle que una serie de sensaciones y percepciones audiovisuales producidas en el espectador, escapan a la descripción y a la transposición en la escritura. Algo de lo que Roland Barthes ya prevenía:

*“Lo fílmico es, en el filme, lo que no puede ser descrito, es la representación que no puede ser representada. Lo fílmico empieza allí donde termina el lenguaje y el metalenguaje articulado”*<sup>14</sup>.

Ante el cine comercial hollywoodiense podemos encontrarnos en una tesitura casi tan antigua como el cine mismo, contar las películas de una manera más o menos novelada<sup>15</sup>. Si bien es cierto que en nuestro caso, la obra de John McTiernan no ha sido objeto de muchos estudios, al menos en nuestro país, si podemos decir que los libros que tratan obras de autores inscritos en el cine comercial hollywoodiense (y otros que no, pero son los menos) abusan de cierto ‘pseudoanálisis’, o lo que es lo mismo, contar lo que se ve en la película sin demasiado rigor en las conclusiones y sin pretender ir más allá.

---

<sup>13</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 217.

<sup>14</sup> BARTHES, Roland: “El tercer sentido” en *Cahiers du cinéma*, número 222, julio 1970.

<sup>15</sup> “...las descripciones más o menos noveladas o minuciosas de filmes existen desde el origen de las publicaciones dedicadas al cine. La tradición de los filmes contados se remonta a la década de 1910, la gran época de los seriales y de los cine-folletines para la prensa cotidiana; desde entonces han conocido varios decenios de prosperidad. Hoy se ha reemplazado por la publicación de planificaciones de filmes, [...] Estos guiones no presentan todos el mismo grado de rigor, pero son, indiscutiblemente, más precisos que los relatos publicados anteriormente según los guiones de los filmes”. AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 217-218.

## II. 5. III. Dificultades de la uniformidad, problemas de la citación.

Queda claro entonces, en relación a lo ya expuesto, que las dificultades que hallamos en la transcodificación del lenguaje cinematográfico al escrito obligan a “*movilizar una cantidad de referencias que entorpecen considerablemente la investigación*”<sup>16</sup>. En su artículo, ya citado, Raymond Bellour señala que:

*“Los análisis fílmicos, si son un poco precisos, y con todo y ser, por las razones que ya he citado, extrañamente parciales, resultan siempre larguísimos en proporción de lo que abarcan, aun teniendo en cuenta que el análisis, como se sabe, es siempre interminable. Por eso son tan difíciles, mejor dicho, tan ingratos de leer, repetitivos, complicados, no inútil sino necesariamente, como precio que hay que pagar por su extraña perversión.*

*Por eso parecen siempre un poco ficticios: juegan sobre un objeto ausente, sin conseguirlo, puesto que habría que hacerlo presente, habría que concederse los medios de la ficción que uno tendría que pedir prestados”*<sup>17</sup>.

Se trata de circunscribir la propia materialidad del objeto cinematográfico, saber que es en sí, sin añadidos de ninguna clase, es decir, en su estado más puro. Esto nos llevaría a considerar, por oposición, qué no es cine, ya que los límites quedan establecidos en los dos sentidos cuando

---

<sup>16</sup> Ídem. Pág.: 219.

<sup>17</sup> BELLOUR, Raymond: “El texto inencontrable” en *L’analyse du film*, citado en AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 219.



una postura es excluyente a la hora de tratar los elementos que no le son propios.

Para Jacques Aumont y sus compañeros co-autores<sup>18</sup>, existe una manera radical de superar la heterogeneidad del lenguaje crítico y del lenguaje objeto de estudio (esto es, la película). Consiste en la utilización de la propia película como soporte del análisis del cine: el cine didáctico no duda en citar extractos de otras películas, le basta con reproducirlos como lo hace un análisis crítico que cita un texto literario<sup>19</sup>. A esto lo podemos considerar desde nuestro punto focalizador de análisis, no como un metalenguaje, sino como una herramienta de trabajo con materiales nada ajenos a la naturaleza de nuestra investigación. Se trata, en definitiva, de ‘hablar el mismo idioma’ de referencia del objeto analizado.

## **II. 5. IV. Postulado teórico inicial.**

Para desarrollar el anterior esquema, para poder captar la esencia del mismo y que sirva como cuadrícula donde poder ubicar todos los aspectos que nos interesan del producto audiovisual, definimos, desde la perspectiva de la teoría estructuralista, que toda narración está compuesta por dos partes claramente diferenciadas (como ya apuntamos citando a Seymour Chatman), a saber:

---

<sup>18</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985.

<sup>19</sup> Cinemateca Universitaria realizó una publicación de la continuidad fotogramática íntegra de *Octubre*, la realización que Sergéi Mikhailovich Eisenstein llevo a cabo en 1927, que reproduce 3.225 fotos del filme, es decir, una por plano (publicada por la editorial Albatros de París como *Octubre, escritura e ideología*, en 1976, y *La revolución figurada*, en 1979).

- Una **historia**, es decir, el contenido formado por una cadena de sucesos, acciones y acontecimientos, a los que se añaden los existentes, es decir, los personajes y escenarios.
- Un **discurso**, la expresión, medios y estrategias creativas a través de las cuales se comunica el contenido.

La metodología que se empleará será la de pasar por el esquema anterior, y los que de él se puedan derivar en un mayor o menor grado de complejidad, las realizaciones cinematográficas de John McTiernan, para cotejar las hipótesis planteadas anteriormente, y emitir unas conclusiones que afectan a los ámbitos de la creación narrativa cinematográfica.

Es decir, comprobar si se producen los mismos resultados estético-accionales para resolver las mismas situaciones narrativas, o por decirlo con otras palabras, si se producen invarianzas fenomenológicas constantes de manera que sean reconocibles en su conjunto por conformar un todo predecible.

La obra cinematográfica de McTiernan se analizará con criterios de focalización insistente, ya que entendemos que su obra posee los tres preceptos con los que ha de cumplir toda estructura, es decir, integridad (1), transformación (2) y autorregulación (3); añadiendo además los conceptos de autorreferencialidad y coherencia.

Someteremos a juicio y análisis la realidad cinematográfica, para particularizar sobre la obra de uno de los directores contemporáneos con,

en nuestra opinión, mejor saber hacer dentro de la industria cinematográfica hollywoodiense.

Comencemos pues a revestir nuestra investigación doctoral de su correspondiente armazón teórico, esperando, al final del trabajo, poder señalar nuestro día tal y como hicieran en su tiempo los vencedores de cátedras o recién doctorados.

*“- ¿Qué hay, Sancho amigo? ¿Podré señalar este día con piedra blanca, o con negra?.*

*- Mejor será –respondió Sancho- que vuesa merced le señale con almagre, como rétullos de cátedras, porque le echen bien de ver los que le vieren.*

*- De ese modo –replicó Don Quijote-, buenas nuevas traes”.*

### **BLOQUE III. CONCEPTOS FUNDAMENTALES.**

SLATER: “¿Sabes una cosa? Creo que deberías llevar esto”.

DANNY: “Creo que aún no me la he ganado”.

SLATER: “¿No entiendes? Acabas de resolver todo el caso, acabas de revolucionar toda la historia del adiestramiento policial. O sea, todos estos años en la academia, estudiando el carácter humano, la mente del terrorista, el análisis de huellas dactilares, todas las cosas que he hecho sobre vigilancia, negociación de rehenes y psicología criminal, cuando todo lo que tenía que hacer era conducir por el barrio y señalar la casa con el dedo y decir «los malos están ahí dentro»”.

*El último gran héroe.*



La teoría narrativa no se nos presenta, ni esa es su pretensión, como un todo completamente cerrado, donde la mayor vía de estudio sea la concerniente a profundizar sobre lo ya planteado y analizado por críticos, investigadores y teóricos; todo lo contrario, se nos aparece como algo por acabar, por concluir, si es que esto fuera posible en algún momento. Su mayor preocupación (senda de estudio) es pues, aportar a la inmensa comunidad científica (admitamos abiertamente que la narrativa es una ciencia) nuevas taxonomías cada vez más completas (de conjunto o pormenorizadas) de las que se obtenga un nuevo corpus analítico. Se trata de estudiar, en definitiva, el fenómeno audiovisual como parte de la comunicación.



### **III. 1. NARRATIVA AUDIOVISUAL.**

#### **III. 1. I. ¿Qué entendemos por narrativa audiovisual?.**

La palabra **narrativa** hace referencia, como concepto, a la sucesión de cosas contadas –relatadas-, sea cual fuere la naturaleza del medio utilizado para ello. Implica pues una sucesión (la simultaneidad de acontecimientos ha de plasmarse linealmente, pues la descodificación humana así lo requiere), unos ‘momentos’ anteriores y otros posteriores a uno dado, y que tomamos como punto de referencia. Apoyándose, siempre, en lenguajes expresivos.

Y por **audiovisual** entendemos aquella manifestación técnico-artística de la creatividad humana compuesta por elementos auditivos y visuales. En concepto puramente holístico, la suma de las partes –lo audio y lo visual- siempre aporta más que las partes sumadas.

La **narrativa cinematográfica** o el fenómeno cinematográfico, se erige como el verdadero objeto de estudio de la presente investigación, pues al profundizar en la naturaleza de sus elementos más importantes, en realidad lo que logramos es ampliar los conocimientos sobre el fenómeno cinematográfico, y por ende, en su narrativa. Por lo tanto, queda ésta, la **Narrativa Cinematográfica**, englobada dentro de la **Narrativa**



**Audiovisual** tal y como afirma Jesús García Jiménez<sup>20</sup> cuya opinión compartimos plenamente:

*“Narrativa audiovisual es un término genérico, que abarca sus especies ‘narrativa fílmica, radiofónica, televisiva, videográfica, infográfica’, etc.”.*

Redundando en los aspectos más personales, él mismo termina sentenciando que,

*“cada acepción particular remite a un sistema semiótico que impone consideraciones específicas para el análisis y construcción de los textos narrativo [...] En su dimensión específica ‘narrativa fílmica’, ‘radiofónica’, ‘televisiva’, etc., equivale al universo (temas y géneros) que han configurado la actividad narrativa de estos medios a lo largo de su historia”.*

El término cine, en su sentido tradicional, abarca una serie de fenómenos distintos, cada uno de los cuales requiere un enfoque específico, desde los económicos de la producción, a los psicológicos que estudian el comportamiento del mercado general (o más específicos y locales, como espectadores que pagan en taquilla por ejemplo), pasando por los estéticos más tradicionales, por citar algunos de ellos.

La narrativa vendría a equivaler, también, a la forma del contenido, a la historia contada, *“el relato ‘in facto esse’”*, e incluso a todo *“el conjunto de la obra narrada con referencia a un autor, un periodo, una escuela o*

---

<sup>20</sup> GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús: *Narrativa Audiovisual*. Editorial Cátedra. Madrid. 1993.

*estilo, un país, etc.*”, como señala García Jiménez. Es necesario, pues, tener bien definidos los conceptos sobre los cuales vamos a trabajar y a realizar nuestra investigación, pues en definitiva, de lo que se trata es de estudiar el fenómeno audiovisual como parte de un gran marco común denominado Comunicación y desarrollar todas sus posibilidades y contenidos<sup>21</sup>.

Comencemos por el principio, a modo de marco epistemológico:

La narrativa audiovisual, y por consiguiente la narrativa cinematográfica, es la facultad de disponer las imágenes visuales y acústicas para contar historias, para articularse (siempre semánticamente, puesto que no se puede no comunicar, ya sea gramaticalmente correcto o no) con otras imágenes y elementos portadores de significación hasta el punto de configurar discursos constructivos de textos, cuyo significado son las historias. Es también “*la acción misma que se propone esa tarea (el relato ‘in feri’)* y equivale a la narración en si o a cualquiera de sus recursos y procedimientos”<sup>22</sup>.

Toda narrativa se articula y organiza en dos planos diferentes, a saber: el plano del **Contenido** –que es el qué-, y el plano de la **Expresión** –que es el cómo-, esto es, **Historia** y **Discurso**. La Historia sería el ‘que narrado’, la evocación de un universo, una realidad, acontecimientos sucedidos, personajes que imitan a la vida real<sup>23</sup>, es decir, el contenido o cadena de sucesos (acciones y acontecimientos) más los existentes (los

---

<sup>21</sup> Sobre la narrativa se han publicado numerosos trabajos desde las más variadas teorías y perspectivas como son por ejemplo el formalismo, el estructuralismo, la retórica, el psicoanálisis y la semiótica, encontrándose éstas entre las más conocidas y citadas

<sup>22</sup> GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús: *Narrativa Audiovisual*. Editorial Cátedra. Madrid. 1993.

<sup>23</sup> GARCÍA GARCÍA, Francisco: “Guión en los medios audiovisuales”, artículo recogido en BENITO, Ángel (director): *Diccionario de ciencias y técnicas de la comunicación*. Ediciones Paulinas. Madrid. 1991. Pág.: 671.

personajes y escenarios). Por su parte, el Discurso es el ‘cómo’ se narra, de qué manera el narrador nos hace partícipes de la historia, quiere ello decir, la expresión y medios a través de los cuales se comunica el contenido.

Esta delimitación de la estructura narrativa básica fue clarificada y marcada como punto de partida de la narrativa tanto por parte de Tzvetan Todorov<sup>24</sup> como por Seymour Chatman<sup>25</sup> –al estilo estructuralistas Saussuriano-, quien, además, siguiendo las teorías de Louis Hjelmslev, distingue dos elementos constitutivos de cada uno de los planos, a saber: la **Forma** y la **Sustancia**.

El Contenido o Historia o Significado, tiene como Forma los elementos componentes de la narración: la acción, los personajes, el espacio y el tiempo; Chatman los señala como el contenido mismo o cadena de sucesos, ya sean acciones o acontecimientos, más lo que él mismo determina como existentes, esto es, personajes y detalles del escenario (escenarios) y sus conexiones. Presenta, por otro lado, como Sustancia, los referentes mismos, las representaciones de objetos y acciones en mundos reales o imaginarios que pueden ser imitados en un medio narrativo cualquiera, transformados –conceptualizados y tratados- por los códigos del autor, de su público y de la sociedad.

---

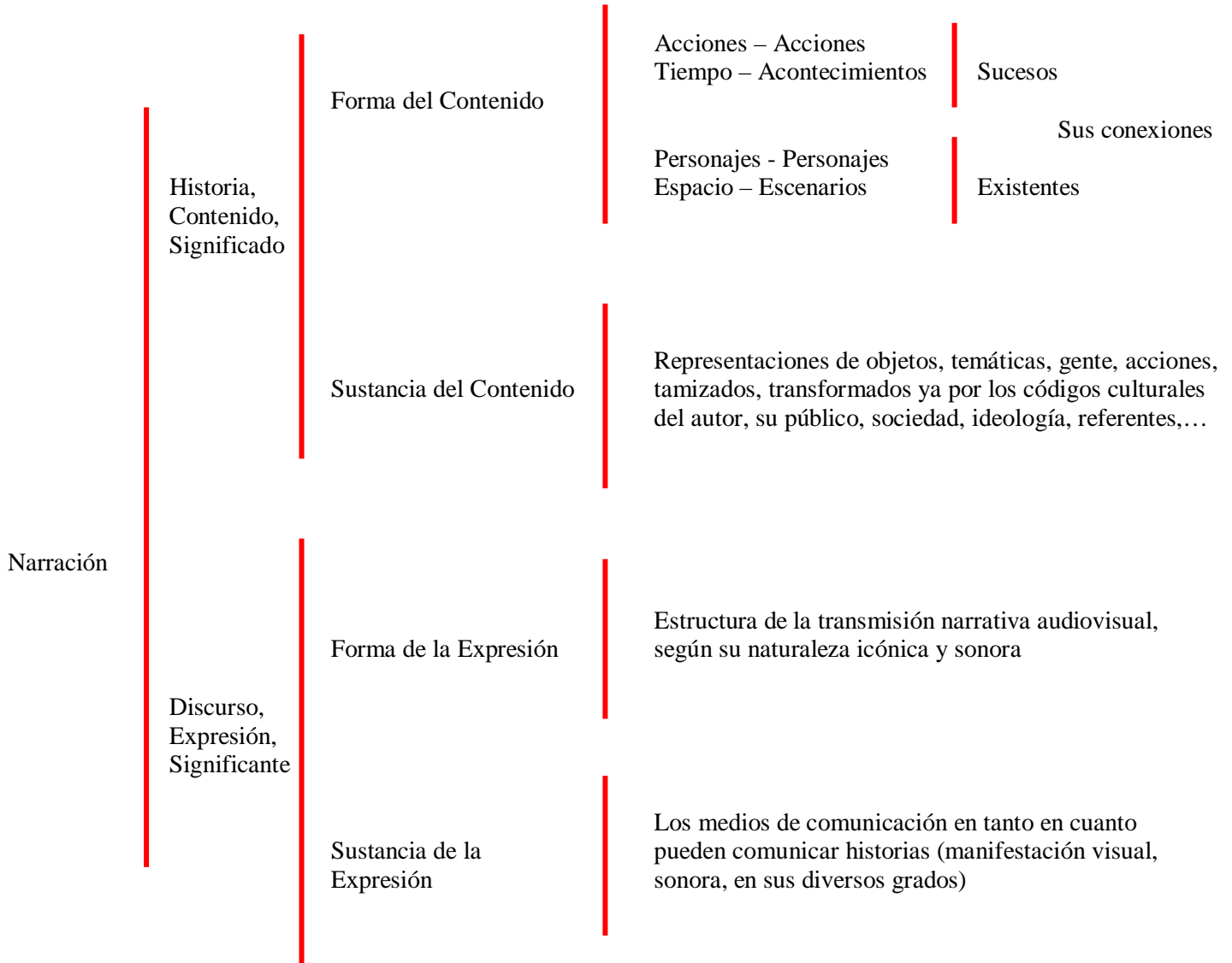
<sup>24</sup> TODOROV, Tzvetan: “Categorías del relato literario” recogido en AA. VV.: *Análisis estructural del relato*. Editorial Tiempo Contemporáneo. Buenos Aires. 1970.

<sup>25</sup> CHATMAN, Seymour: *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Editorial Taurus. Madrid. 1990. Permítasenos citar que “quizá el mayor acierto de Chatman sea su visión simétrica del hecho narrativo pero adolece de visión propia no motivada por compendios ajenos (aunque repetimos su gran logro aglutinador). Así su ecuación Historia + Discurso = Narración, podría ser, en mi opinión más exacta como Historia = Discurso + Contenidos. Tomado de la tesis del Doctor David Caldevilla Domínguez cuyo título es “El estilema de autor en Steven Spielberg” (1999), fuente indispensable de la presente tesis doctoral.

La Expresión o Discurso o Significante, tiene como Forma la estructura de la transmisión narrativa, el sistema semiótico particular al que pertenece el relato (en nuestro caso el cine), en definitiva, el discurso narrativo. Tiene como Sustancia los materiales expresivos de cada manifestación narrativa, la naturaleza material de los significantes que configuran el discurso narrativo, es decir, los medios de comunicación en tanto en cuanto pueden comunicar historias.

El contenido narrativo se desdobra en Sustancia de los Sucesos y de los Existentes o posibles existentes que pueden ser imitados por el autor y que pertenecen al mundo de los referentes que son reales. Los Significados son tres, a saber: Suceso, Personaje y Detalle escénico. Los Significantes son aquellos elementos en el enunciado narrativo en cualquier medio, que representan uno de estos tres: para sucesos cualquier acción o actividad, para personaje cualquier persona o entidad personificada, y para el detalle escénico cualquier lugar o su reconstrucción.

El cuadro completo quedaría de la siguiente forma (diagrama propuesto por Seymour Chatman ya recogido con anterioridad en la metodología de la presente tesis y que repetimos ahora porque cumple a la perfección su función de bisturí del fenómeno audiovisual):



Este tipo de distinción entre la historia –el qué- de una narración y el discurso –el cómo-, ha sido recogida desde los tiempos de Aristóteles y su *Poética*, para quien la imitación de acciones en el mundo real, *praxis*,

formaba un argumento, *logos*, del cual se seleccionaban (y reordenaban posteriormente) las unidades que formaban la trama, *mythos*. La retórica clásica se había ocupado de los dos elementos, así la historia dependería de la *inventio* y el discurso de la *dispositio*.

Pero no solo desde el punto de vista del Estructuralismo se ha estudiado la narrativa, como bien son señala el propio Chatman, los formalistas rusos, con Vladimir Yákovlevich Propp a la cabeza, también hicieron esta distinción, pero para ello únicamente emplearon dos términos concisos, que dieron en llamar: la **Fábula** o historia básica, la suma total de los sucesos que van a ser relatados en la narración; y la **Trama** o historia tal y como es contada enlazando los sucesos. Quiere ello decir que la fábula es la serie de sucesos ligados que se nos comunica a lo largo de la obra y que es lo que efectivamente ha sucedido, y la trama es la manera en que el lector (o espectador) se entera de lo que sucedió –el orden de aparición de los sucesos en la obra misma-<sup>26</sup>.

Permítasenos antes de continuar, aunque solo sea a modo de paréntesis, señalar como el Doctor David Caldevilla en su tesis doctoral<sup>27</sup>, indica que:

*“Todas estas clasificaciones pecan, a mi entender, de su exceso carácter literario, basándose en el enfoque de lo narrativo impreso, aportando, eso sí, el germen de lo que será lo narrativo*

---

<sup>26</sup> ERLICH, Víctor: *Russian formalism: History and doctrine* y TOMASHEVSKY, Boris: *Teoría de la literatura: Poética*. Citados por CHATMAN, Seymour: *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Editorial Taurus. Madrid. 1990. Pág.: 20.

<sup>27</sup> Tomado de la tesis del Doctor David Caldevilla Domínguez cuyo título es “*El estilema de autor en Steven Spielberg*”. 1999.

*audio-visual, que es lo que compete al estudio de la obra cinematográfica”.*

Parafrasea a Seymour Chatman admitiendo toda una declaración de intenciones –que compartimos plenamente- en el marco de la narrativa al decir que:

*“La teoría narrativa no tiene intereses especiales de tipo crítico. Su objetivo es un armazón de posibilidades por medio del establecimiento de los elementos constitutivos básicos de la narrativa”.*

Por otro lado, la escuela estructuralista francesa, en la que cabe destacar a Claude Bremond<sup>28</sup>, se basa en la afirmación de que las narraciones son estructuras independientes de cualquier medio y, por lo tanto, poseen propiedades que las convierten en tales y no en meras agrupaciones. Toda estructura, como hemos indicado con anterioridad, lo es porque posee: Integridad, Transformación y Autorregulación.

La narración es conjunto –estructura y no mera agrupación- porque posee y está constituido por elementos –sucesos y existentes- que son distintos de lo que constituyen, de manera que son individuales y distintos, y forman parte de la narración, que es secuencial, debido a que unos se interrelacionan con otros, incluso de manera casual. Además, poseen un orden de forma que no se muestra como elementos sueltos, al relacionarse mediante reglas que les confiere dicha estructura.

---

<sup>28</sup> BREMOND, Claude: *“La lógica de los posibles narrativos”* recogido en AA. VV.: *Análisis estructural del relato*. Editorial Tiempo Contemporáneo. Buenos Aires. 1970.

Ello por parte de la historia o ‘el qué’, en cuanto al discurso o ‘el cómo’, señalan dos subcomponentes que lo dividen: Forma narrativa, la estructura propiamente dicha de transmisión narrativa; y Manifestación de esta Forma, es decir, su presencia en un medio de materialización específico, en nuestro caso, cinematográfico<sup>29</sup>.

La semiótica, por su parte, nos enseña que una simple distinción entre expresión y contenido no basta para captar todos los elementos de la situación comunicativa. Su significado se cierra por otra distinción que la atraviesa y que implica a la sustancia y a la forma. El diagrama extraído de las teorías de Ferdinand de Saussure y Louis Hjelmslev lo ejemplifica tal y como fuera utilizado por Seymour Chatman (y que es tomado con posterioridad por numerosos autores como axioma, como estructura que ir completando con sus aportaciones y teorías):

	Expresión	Contenido
Sustancia		
Forma		

---

<sup>29</sup> “Los estructuralistas completan en cuanto a significados y en cuanto a visión a los formalistas, especialmente soviéticos, demasiado enraizados en la literatura fantástica rusa, añadiendo el elemento de ‘manifestación’ que permite pensar ya en términos cinematográficos al no ser deudores directos de las contingencias de lo escrito literario. Esta herencia será poco a poco superada por los siguientes teóricos del fenómeno puramente cinematográfico, pero es de imprescindible mención en los albores de nuestra ciencia”. Tomado de la tesis del Doctor David Caldevilla Domínguez cuyo título es “*El estilema de autor en Steven Spielberg*”. 1999.



*“Los componentes del plano de la expresión expresan significados, es decir, componentes del plano del contenido”<sup>30</sup>.*

El débito que contrae esta teoría con la lingüística queda patente al remarcar que la Forma del Contenido es la estructura de cada lengua, al comprender que *“en las lenguas, la sustancia de la expresión es la naturaleza material de los elementos lingüísticos [...] y la sustancia del contenido es, por otra parte, la totalidad de los pensamientos y emociones comunes a la humanidad, -considerando que-, cada lengua (reflejando su cultura) divide estas experiencias mentales de diferentes maneras”<sup>31</sup>.*

A pesar de esta deuda, autores como Roland Barthes<sup>32</sup> han sabido adaptar estos principios a una óptica narrativa: la historia es el contenido de la expresión narrativa, mientras que el discurso es la forma de la expresión. Hay que distinguir entre el discurso y su manifestación material (palabras, dibujos,...) que conforma claramente la sustancia de la expresión narrativa.

*“El contenido narrativo posee una sustancia y una forma. La sustancia de los sucesos y de los existentes es todo el universo unido a todos los posibles objetos, acontecimientos y abstracciones que son susceptibles de ser imitados por cualquier*

---

<sup>30</sup> CHATMAN, Seymour: *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Editorial Taurus. Madrid. 1990.

<sup>31</sup> Ídem.

<sup>32</sup> BARTHES, Roland: *Elementos de semiología*. Editorial Alberto Corazón. Madrid. 1971. Citado por CHATMAN, Seymour: *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Editorial Taurus. Madrid. 1990.

*medio, por parte de un autor –léase director de cine en nuestro caso concreto-, etc.”<sup>33</sup>.*

Chatman también alude a Barthes para matizar que *“es difícil concebir un sistema de imágenes y objetos cuyos significados puedan existir independientemente del lenguaje. Y precisamente de la misma manera, las narraciones son lenguas transmitidas a través de palabras de comunicación verbal concreta o de otro tipo”<sup>34</sup>.*

Se propone entonces el siguiente esquema, completando el anterior:

	Expresión	Contenido
Sustancia	Medios de comunicación en la medida en que pueden comunicar historias (algunos medios son sistemas semióticos por derecho propio).	Representaciones de objetos y acciones en mundos reales e imaginarios que pueden ser imitados en un medio narrativo, tamizados por los códigos de la sociedad del autor.
Forma	Discurso narrativo (la estructura de la transmisión narrativa) que consiste en elementos compartidos por narraciones en cualquier medio que sea.	Componentes de la historia narrativa: sucesos, existentes y sus conexiones.

---

<sup>33</sup> Tomado de la tesis del Doctor David Caldevilla Domínguez cuyo título es *“El estilema de autor en Steven Spielberg”*. 1999. El autor señala aquí que es más adecuado utilizar la expresión ‘representados’ que ‘imitados’, tal y como hace Barthes, opinión que compartimos.

<sup>34</sup> CHATMAN, Seymour: *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Editorial Taurus. Madrid. 1990. Transmitidas a través de palabras o diccionarios, con su correspondiente y necesario juego cultural de codificación y descodificación. Además, el autor, cuando señala que son transmitidas a través de palabras de comunicación verbal o de otro tipo, no va a citar ninguna obra en concreto.

Los semióticos se preguntan entonces, ¿qué significa que la narración sea una estructura de significado propio?; siendo un poco más específicos, ¿qué significa la narración en sí misma?.

La respuesta más plausible aunque no única es que los significados son tres: **Suceso**, **Personaje** y **Detalle escénico**. Los significantes son los elementos en el enunciado narrativo que representan uno de los tres anteriores (como ya se apuntó con anterioridad). Seymour Chatman termina afirmando:

*“la estructura narrativa comunica significados de los tres tipos..., precisamente porque puede dotar a un texto original, que de otra manera no tendría sentido, de sucesos, personajes y escenario en una relación normal de representación exacta de dichos componentes”<sup>35</sup>.*

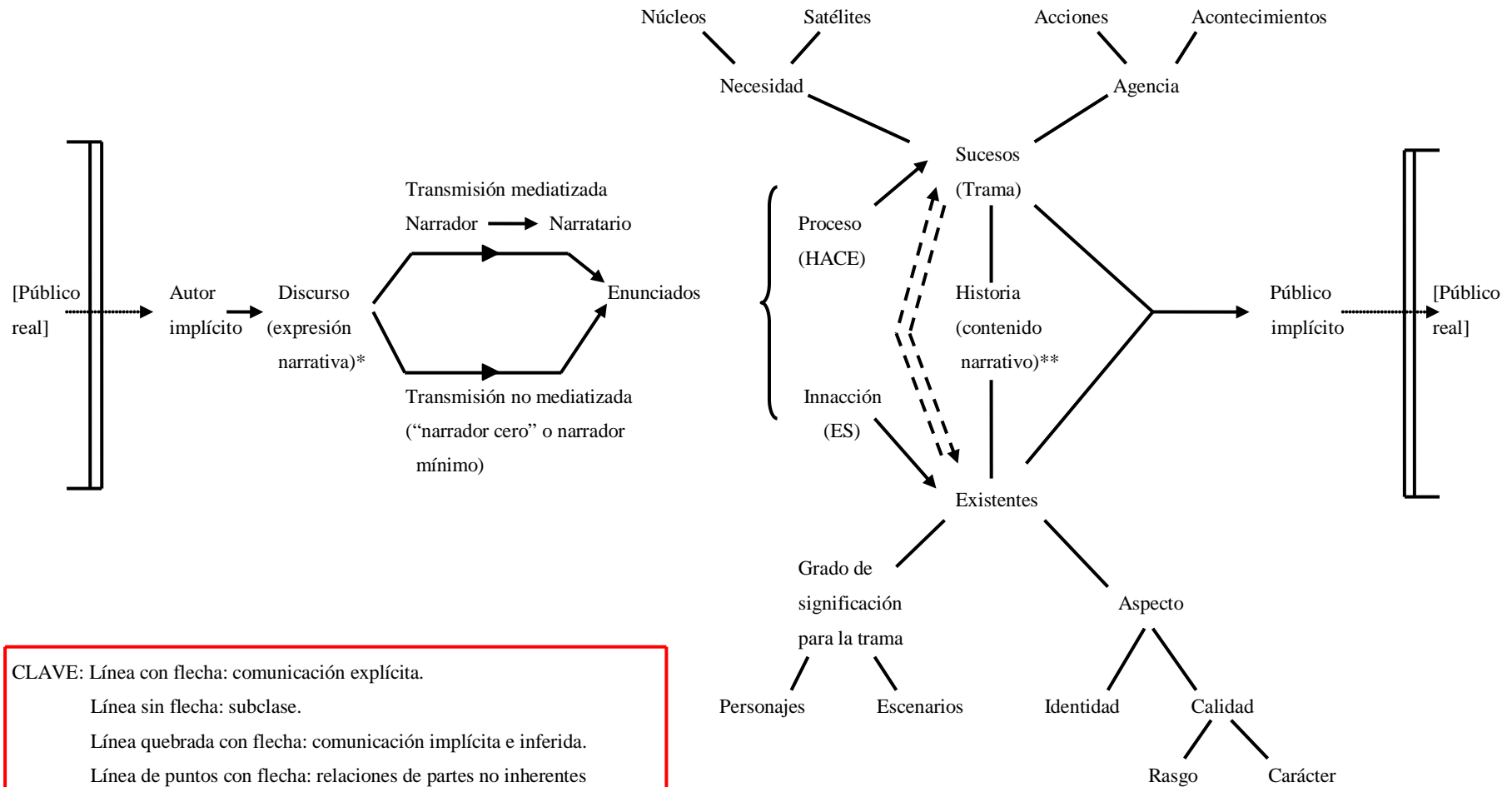
Citaremos por último el esquema empleado por Seymour Chatman para relacionar todo lo expuesto con anterioridad con el fenómeno comunicativo, es decir, el esquema hará las veces de punto englobador de todas las teorías existentes hasta el momento de su publicación. Logra, además, seleccionar sus fuentes y combinarlas para ofrecer una sinopsis del hecho narrativo en cuanto que fenómeno analizado desde numerosos puntos de vista, que le son propios y que sirven para establecer el camino por el que las huellas del autor han de marcar su itinerario y ser nos mostradas para su análisis.

---

<sup>35</sup> CHATMAN, Seymour: *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Editorial Taurus. Madrid. 1990.

(El esquema se muestra de forma íntegra en la página siguiente).

DIAGRAMA DE LA ESTRUCTURA NARRATIVA



\*Está es la forma de la expresión narrativa; su *sustancia* o manifestación aparece en varios medios (verbales: novela, historia; visuales: cuadros, historietas; audiovisuales: cine, etc.).

\*\*Ésta es la forma del contenido, no su sustancia.

Aunque el esquema apunta algunos conceptos sobre los que se ahondará a lo largo de la presente tesis doctoral, podemos extraer de él que: las narraciones son comunicaciones y por eso se pueden imaginar fácilmente como un movimiento de flechas de izquierda a derecha, del autor al público. Pero tenemos que distinguir entre autores y públicos reales e implícitos: solamente los implícitos son inmanentes a la obra, construcciones de la transacción-narrativa-como-texto. El autor y el público real evidentemente se comunican, pero solo a través de sus equivalentes implícitos. Lo que se comunica es la *historia*, el elemento de contenido formal de la narración, y se comunica por el *discurso*, el elemento de expresión formal. Se dice que el discurso ‘enuncia’ la historia y estos enunciados son de dos tipos: *proceso* e *inacción*, dependiendo de si alguien hizo algo o algo sucedió, o si algo simplemente estaba en la historia.

Los enunciados de proceso están en la modalidad del HACER o SUCEDER, como categorías de la expresión más abstractas. Un enunciado de proceso *relata*, o bien *representa*, un suceso dependiendo de si éste está presentado explícitamente, esto es, expresado como tal por un narrador o no<sup>36</sup>.

Los enunciados de inacción está en la modalidad del ES (un texto que consistiera enteramente en enunciados de inacción, esto es, declarase sólo la existencia de una serie de cosas, tan sólo podría implicar una narración).

---

<sup>36</sup> “Estas distinciones ya fueron advertidas por los clásicos. La diferencia entre la narración propiamente dicha, la relación de un suceso y la representación, su presentación no mediatizada, corresponde a la clásica distinción entre diégesis y mimesis (en el significado que les da Platón) o, en términos actuales, entre contar y mostrar”. CHATMAN, Seymour: *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Editorial Taurus. Madrid. 1990. Pág.: 33.

Los sucesos pueden ser esenciales o no –núcleos o satélites-. Son *actos o acciones*, en los que un existente es el agente del suceso, o bien son *acontecimientos*, en los que el existente es el sujeto paciente. Un existente puede ser un *personaje* o un elemento del *escenario*, distinción en tanto si realiza una acción significativa para la trama o no. Por añadidura, un enunciado de inacción puede comunicar uno de estos dos aspectos o ambos: la identidad de un existente o una de sus cualidades. Además, los sucesos pueden *indicar* a los existentes y éstos pueden *sugerir* sucesos. Del mismo modo, un suceso puede implicar otro suceso como un existente otro existente.

El contraste entre la narración propiamente dicha y la representación se demuestra en las dos formas básicas que hay para describir el habla de un personaje, estilo directo e indirecto. Igualmente, un enunciado de inacción puede ser no mediatizado, *expone*, o mediatizado, *presenta* (cruzando esta distinción encontramos la del aspecto, que puede entonces *identificar* o *calificar*).

Debemos, no obstante, distinguir entre el narrador, o hablante, el que nos está contando la historia, y el autor, el inventor absoluto de la fábula (que decide, obviamente, incluir o no un narrador, así como la importancia del mismo, a pesar de que exista cierta convencionalidad de ignorar al autor, no así al narrador). El narrador puede estar representado (un personaje por ejemplo) siendo una entidad demostrable y reconocible, o ausente. Incluso las narraciones no mediatizadas tienen en última instancia

un autor. Chatman aclara que narrador “*debería significar el alguien, persona o presencia, que realmente cuenta la historia a un público*”<sup>37</sup>.

Una vez señalados y concretados estos aspectos, para que nos sirvan como base primordial sobre la que guiarnos en nuestro estudio, consideramos igualmente que quedan una cantidad ingente de datos en el tintero a la espera de una mejor ocasión para poder ser citados, pero hemos de considerar primero la definición que nos permita concretar el fenómeno cinematográfico como perteneciente a la familia de la narrativa audiovisual.

### **III. 2. CINE Y NARRATIVA: CARACTERÍSTICAS NARRATIVAS DEL CINE.**

Para poder situar dentro del fenómeno de lo audiovisual nuestro específico fenómeno cinematográfico (pues, de forma muy genérica podemos entender lo audiovisual como la manifestación, desarrollada artística y técnicamente por la creatividad humana, compuesta por elementos auditivos y visuales) hemos de recurrir a una clasificación clara que nos permita definir el dónde y el cómo del fenómeno cinematográfico.

El término cine, en su sentido tradicional, abarca toda una serie de fenómenos distintos que requieren por su parte un enfoque teórico específico. Podemos remitirnos a una institución, en el sentido jurídico-

---

<sup>37</sup> CHATMAN, Seymour: *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Editorial Taurus. Madrid. 1990. Pág.: 35.



ideológico, a una industria, a una producción significativa y estética, a un conjunto de prácticas de consumo, etcétera, por limitarnos a algunos aspectos esenciales. Como nos afirman Jacques Aumont y sus compañeros: *“estas diversas acepciones del término determinan enfoques teóricos particulares, que mantienen relaciones de desigual proximidad frente a lo que se puede considerar como el ‘núcleo específico’ del fenómeno cine”*<sup>38</sup>.

En resumen, cada uno de esos fenómenos requiere un enfoque teórico específico, que van desde los económicos de la producción a los psicológicos que estudian el comportamiento del mercado (general o específico o local, como pudieran ser las recaudaciones en taquillas por número de espectadores), pasando, igualmente y como nos demuestran Aumont y sus iguales, por los estéticos más tradicionales.

Según los citados autores franceses<sup>39</sup>, este enfoque nos remite a dos tipos de análisis, que no son otros que:

El basado en la llamada *‘teoría indígena’* (tradición interna de la teoría del cine), que es el resultado de la teorización acumulativa de las observaciones más pertinentes de la crítica de películas cuando ésta se realiza con cierta agudeza. Para nuestros autores franceses, el mejor ejemplo no es otro que el de su compatriota André Bazin<sup>40</sup> y su *¿Qué es el cine?*.

---

<sup>38</sup> “Esta especificidad permanece siempre ilusoria, y se apoya en actitudes promocionales y elitistas. El filme, en tanto que unidad económica en la industria del espectáculo, no es menos específico que el filme considerado como obra de arte: lo que varía en las diversas funciones del objeto es el grado de especificidad cinematográfica”. AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Págs.: 16-17.

<sup>39</sup> Ídem.

<sup>40</sup> BAZIN, André: *¿Qué es el cine?*. Editorial Rialp libros de cine. Madrid. 2008.

Y frente a la anterior teoría, los autores franceses citan al indiscutible clásico de Jean Mitry *Estética y psicología del cine*, quien prueba la necesidad de trabajar con la multiplicidad y la diversidad sobre referencias teóricas exteriores al campo estricto del cine, en otras palabras, esta estética no se podría construir sin las aportaciones de la lógica, la psicología de la percepción, la teoría general del arte y un amplio etcétera. Es la llamada '*teoría descriptiva*', destinada a crear cánones y gramáticas sobre lo correcto o normativo y lo incorrecto. Es decir, enunciaría reglas que nos permitieran realizar películas –dar cuenta de los fenómenos observables en un filme, así como considerar el caso de figuras no actualizadas en obras concretas, creando modelos formales-.

Pero cabría preguntarse si esas reglas para realizar películas, esos cánones y gramáticas sobre lo correcto y lo incorrecto existen, o al menos si es seguro pontificar sobre su existencia o la absoluta aplicación de las mismas. Queremos decir con ello que, dada la acumulación casi infinita de datos yuxtapuestos, amalgamados, coordinados, que compondrían el hecho cinematográfico en todas y cada una de sus vertientes, hemos de caminar con mucho cuidado por este estrecho camino para no encontrarnos con que el suelo ha desaparecido bajo nuestros pies (parafraseando al Doctor Henry Jones Junior).

Ello nos permite realizar una penúltima consideración, la estética cinematográfica y sus teorías<sup>41</sup>. Teorías, porque el cine es susceptible de

---

<sup>41</sup> La teoría del cine se asimila a menudo al estudio estético, pero estos dos términos no abarcan los mismos campos. Como nos señalan Aumont y sus colegas, la teoría del cine ha sido objeto de polémica en relación con los enfoques no específicamente cinematográficos surgidos de disciplinas exteriores a su campo, véase la lingüística, el psicoanálisis, la economía política, la teoría de las ideologías, la

enfoques muy diversos y no puede hablarse de una sola teoría del cine, sino de teorías del cine correspondientes a cada uno sus enfoques, es decir, que no existe una sola teoría que sea capaz de abarcar y agotar todos los posibles enfoques. El punto de vista (enfoque) estético de la obra audiovisual nos lleva indefectiblemente a una reflexión de los fenómenos de significación considerados como fenómenos artísticos<sup>42</sup>. Como nos señalan Aumont y sus camaradas, el punto de vista estético o la estética del cine, es “*el estudio del cine como arte, el estudio de los filmes como mensajes artísticos. Contiene implícita una concepción de lo ‘bello’ y, por consiguiente, del gusto y del placer tanto del espectador como del teórico*”<sup>43</sup>. En este punto recurrimos a la estética general como ‘disciplina filosófica’ que concierne al conjunto de las artes y que nos iluminará.

En este sentido, la estética del cine presenta dos aspectos: una vertiente general que contempla el efecto estético propio del cine; y, una

---

iconología, etcétera. Esta relativa ilegitimidad cultura del cine provoca la aparición de actitudes teóricas tan cerradas que postulan que la teoría del cine solo puede venir del propio cine, y que las teorías exteriores solo pueden aclarar aspectos secundarios del mismo, y por lo tanto, no esenciales. Este tipo de valoraciones particulares facilita el aislamiento y dificulta el avance los estudios cinematográficos. Por eso los autores franceses citados nos aclaran que este tipo de visión lo único que logra es “*entorpecer la posibilidad del desarrollo de hipótesis cuya fecundidad estriba en poner a prueba el análisis; es también no tener en cuenta que el filme es, el lugar de encuentro del cine y de muchos otros elementos que nada tienen de propiamente cinematográficos*”. AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Págs.: 13-14.

<sup>42</sup> No existe una definición de arte que satisfaga todas las corrientes y opiniones de quienes se han acercado al fenómeno artístico; sería, demás, demasiado vanidoso intentar siquiera esbozarla. Pero si podemos afirmar que quienes comparten un proceso de aculturación similar (aclimatación al medio cultural circundante), poseen, aunque sea de una forma poco definible por ser una magnitud intensiva y subjetiva, el concepto de lo que es arte y de lo que no. Permítasenos citar aquí la noción que sobre el arte nos proporciona el profesor Ernest H. Gombrich (*La historia del arte*. Editorial Debate. Madrid. 2002) quien nos dice que “*no hay ningún mal en llamar arte a todas esas actividades, mientras tengamos en cuenta que tal palabra puede significar muchas cosas distintas, en épocas y lugares diversos...*”. Del mismo modo podemos completar nuestras palabras sobre lo que es arte y lo que no citando uno de sus ejemplos: “*Quien quiera que haya tratado de componer un ramo de flores, mezclando y cambiando los colores, poniendo un poco aquí y quitando allí, ha experimentado esa extraña sensación de equilibrar formas y matices, sin ser capaz de decir exactamente qué clase de armonía es la que se ha propuesto conseguir*”. Como decimos pues, dentro de esa aculturación similar, se posee el concepto de lo que es arte y lo que no, es decir, de que “*hay una proporción en la que la cosa es como debe ser*”.

<sup>43</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 15.

vertiente específica centrada en el análisis de obras particulares (la crítica tal y como la conocemos).

Por último hemos de considerar el cine como una práctica técnica, un compendio de elementos técnicos que ha tomado del campo de la realización su jerga particular para darle forma a sus contenidos, que las más de las veces has sido tenidos como transmisores de ideologías, conocimientos o, en general, de información bajo cualquier aspecto genérico o formal. Cerrado queda el círculo de fondo y forma con esta unión que conlleva un aspecto esencial de la comunicación, la función conativa, es decir, hacer hacer, mover a hacer.

### **III. 2. I. Encuentro entre cine y narración.**

Aunque hoy día casi nadie cuestione que ir al cine es ir a ver una película que te cuenta una historia –en la mayoría de los casos<sup>44</sup>–, y que para gran parte del público esta afirmación sea casi un axioma, la relación prácticamente inherente entre el cine y narración no es del todo así, nunca lo fue, ni lo será.

En sus albores el cine no estaba destinado a convertirse en un medio para masas, no al menos narrativamente hablando (o masivamente narrativo por mejor decir). La concepción de los desarrollos y avances

---

<sup>44</sup> Hemos de tener en consideración, por la importancia que ha tenido y tienen dentro de la historia del cine, las películas denominadas ‘de vanguardia’ o el llamado ‘cine experimental’ (y/o el ‘cine underground’ –subterráneo– si se prefiere), a pesar de su escasa repercusión dentro del mercado de consumo cinematográfico (el del gran público).

técnicos del cinematógrafo invitaban a pesar en él más como un instrumento destinado a favorecer la labor investigadora y científica, un medio provechoso para reportajes, documentales o informativos, un avance de la pintura y la fotografía, o como un mero entretenimiento de feria con escasa repercusión en la historia, de corta vida y menor recuerdo<sup>45</sup>.

Todo parecía indicar que el encuentro y unión entre cine y narración no podría darse si no entraba en juego la fortuna, pues como afirman Aumont y Vernet entre otros, el cine “*estaba concebido como un medio de registro que no tenía vocación de contar historias con procedimientos específicos*”<sup>46</sup>, y, si el encuentro se producía, este no sería consecuencia de las cualidades de este nuevo medio de expresión. A pesar de ello, existían varias razones por las cuales el cine y la narración habían de acabar de la mano, es decir, que el encuentro se produjera.

Para comprender estas posibilidades narrativas hemos de detenernos en primer lugar en la naturaleza de la imagen<sup>47</sup>:

- **La imagen móvil figurativa.** El cine, el medio de registro, es decir, el celuloide (la película físicamente en sí), recoge y ofrece una imagen figurativa en la que, gracias a toda una serie de convenciones propias de la representación plana de objetos tridimensionales, es

---

<sup>45</sup> “Esto no significa ni mucho menos que el cine no pueda desarrollar dichas facetas, pero siempre entendidas como uso aparte o marginal (o en sentido despectivo de la palabra, por supuesto) al más entendido y que es el que nos interesa”. Tomado de la tesis del Doctor David Caldevilla Domínguez cuyo título es “*El estilema de autor en Steven Spielberg*” (1999).

<sup>46</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 89.

<sup>47</sup> En este punto, y nos parece interesante apuntarlo, el Doctor David Caldevilla se pregunta, para hablar del encuentro entre cine y narración, ¿dónde hallamos la verdadera y esencial naturaleza substantiva del cine?, aludiendo a la forma etimológica de la palabra substantiva porque define mejor el concepto que se pretende transmitir (sub- por debajo; estantivo- de lo que está o existe, de la esencia).

posible reconocer los objetos en ella registrados. Este, en apariencia, inocente hecho de su representación (o aparición –de su fotografiado en serie que supone la película de cine), es un acto de ostentación que implica que se quiere decir alguna cosa a propósito del objeto representado, que va a ser protagonista de una información más o menos completa que se nos va a ofrecer sobre él. Pero la significación del objeto va más allá de la mera representación, ya que todo objeto transmite una cantidad de valores que él representa y cuenta a la sociedad (cultura) en la que es reconocible, en palabras de Jacques Aumont, *“todo objeto es en sí mismo un discurso”*. El propio Aumont termina afirmando que *“toda figuración, toda representación conduce a la narración, aunque sea embrionaria, por el peso del sistema social al que pertenece lo representado, y por su ostentación. Para advertirlo, basta mirar los primeros retratos fotografiados que se convierten de modo instantáneo en pequeños relatos”*. Podemos, nos dice el profesor David Caldevilla, encontrarnos ante un concepto cercano a la apriorística kantiana por la que los objetos, al ser percibidos por el sujeto adquieren un espacio y un tiempo que no le son propios, sino elaborados como constructos por la mente de dicho sujeto o receptor.

- **La imagen en movimiento.** La imagen en movimiento es una imagen en perpetua transformación, que trasluce el paso de un estado de lo representado a otro estado, y necesita un tiempo para el movimiento<sup>48</sup>. Es decir, lo representado en cine lo es en devenir. De

---

<sup>48</sup> Baste recordar el concepto filosófico sobre el paso del tiempo de Heráclito de Éfeso en su metáfora del bañista que no puede bañarse dos veces en un río, ni siquiera aunque los dioses retornaran gota a gota el agua pasando a la misma velocidad y temperatura de nuevo, pues en este caso quien no sería el mismo no es otro que el bañista. Todo objeto o todo paisaje, por muy estático que sea, se encuentra inscrito en la

esta manera, el cine nos ofrece a la ficción, por medio de la vía indirecta de la imagen en movimiento, una duración y una transformación, y gracias a “*estos puntos comunes, se ha conseguido el encuentro del cine y de la narración*”<sup>49</sup>.

- **La búsqueda de una legitimidad.** Dando la razón a los hermanos Lumière, quienes afirmaron que el cine era una *invención sin porvenir*, en sus primeros pasos no fue más que un espectáculo algo despreciable, como ya se ha señalado, una mera atracción de feria que se justificaba por la novedad técnica (aunque no en exclusiva). Heredero pues, de una tradición de artes en la transición del siglo XIX al XX, el cine hubo de hacerse narrativo para poder formar equipo con las entonces consideradas artes nobles, en palabras de Bergala y Vernet, el teatro y la novela. “*No es que los espectáculos de Méliès no contaran ya pequeñas historias, pero no poseían las formas desarrolladas y complejas de una obra de teatro o de una novela*”<sup>50</sup>. Para poder ser reconocido como arte, el cine se esforzó en desarrollar al máximo sus capacidades narrativas.

Por lo tanto, en sus orígenes el cine estaba concebido como un medio de registro que no tenía vocación de contar historias mediante procedimientos

---

duración temporal por el simple hecho de ser filmado, y es susceptible de ser transformado (Einstein denominó al tiempo la cuarta dimensión, y al espacio circundante a nosotros, que podemos conocer empíricamente, espacio-tiempo).

<sup>49</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 91.

<sup>50</sup> Los autores franceses nos citan como ejemplo la creación en 1908 de la Société du Film d'Art cuya ambición era 'reaccionar contra el aspecto popular y mecánico de los primeros filmes' llamando a renombrados actores teatrales, académicos, literatos y músicos para adaptar temas literarios, interpretándolos, adaptándolos, realizando (filmar) y componiendo las partituras musicales, como fueron por ejemplo “*El retorno de Ulises*”, “*Macbeth*” o “*El asesinato del duque de Guisa*”. Ibídem. Pág.: 91.

específicos, pero el encuentro con la narración de ficción surge del hecho de que el mejor vehículo para transmitir mitos que han dado expresión y contenido a misterios, sueños y aspiraciones humanas es el cine (Jesús García Jiménez). Más, si cabe, al surgir la televisión, quien junto a la radio, se han encargado de vehicular la otra categoría fundamental del hecho narrativo audiovisual, es decir, la historia.

Como afirman los autores franceses, toda figuración, toda representación —y el cine lo es— conduce a la narración, pero debe ser posible establecer un modelo propio de lo narrativo cinematográfico, que se diferencie de lo teatral o de lo novelesco, por seguir los mismos ejemplos. Esta manera de narrar cinematográficamente es tan importante que puede marcar el sentido de toda una narración o historia (la propia e intrínseca manera de rodar o montar los dos elementos básicos del cine). Es decir, el suyo específico del cine hay que buscarlo no en la historia, sino en el discurso (en el cómo, vemos qué se cuenta).

Esta distinción nos lleva a señalar los dos niveles en los que se mueve el relato cinematográfico, a saber: el lingüístico, temático o de argumento en el que las imágenes significan aquello mismo que representan. Y el retórico, semiótico o metalingüístico, estético, metafórico, simbólico, donde las cosas ya no significan aquello que representan. Dos niveles por lo tanto, el lingüístico y el del relato, a los que se puede añadir el del género que conecta con el modo que se tiene de decir algo mediante una serie de códigos preestablecidos y aceptados. Supone un ahorro importante de medios y tiempos en la narración.



Ello nos lleva a preguntarnos dónde se halla el sello autoral en la narrativa. Pero no podemos hablar de sello autoral todavía sin establecer con precisión el terreno en que se puede plasmar, y que es lo que pretendemos realizar en las páginas siguientes. Pero no debemos adelantarnos en exceso.

Por último, hemos de señalar, a la par de estas consideraciones sobre el cine, el hecho no narrativo de algunas experiencias cinematográficas ya que se podría aducir con justificadas razones que el cine no es solamente narrativo. Aunque, hemos de ser conscientes de que hoy día el cine dominante es el cine de corte narrativo, es un hecho irrefutable, sobre todo dentro de los circuitos comerciales donde las obras de naturaleza y realización narrativa navegan con el viento a favor en relación a su valor comercial. En otras palabras, dentro de los circuitos comerciales las películas narrativas son las que cuentan con el favor del público, y por ello, poseen mayor valor comercial (aunque parezca una obviedad el señalarlo).

Sirvan estas últimas líneas como enlace con la siguiente cuestión a tratar, sin olvidar que más adelante, cuando veamos la complicidad que busca el autor con el espectador, a nivel empático, y también a nivel económico, se analizarán los elementos que tienen que ver con los gustos que decantan el especial uso que el creador acomete sobre las posibilidades que ofrece el cine (como cualquier manifestación audiovisual) dentro de su radical naturaleza substantiva.

### **III. 2. II. Cine narrativo frente a cine no narrativo.**

Narrar consiste en relatar un acontecimiento, ya sea este real o imaginario, lo implica necesariamente dos cosas, por un lado, que el desarrollo de la historia queda a disposición de que la cuenta pudiendo utilizar un determinado número de trucos para conseguir los efectos que persiga. Y, por otro lado, la historia debe tener un desarrollo reglamentado por el narrador y por los modelos en los que se conforma al mismo tiempo.

A nivel teórico, la distinción entre cine narrativo -representativo e industrial- y cine no narrativo –encasillado en denominaciones como cine experimental, de vanguardia o ‘underground’- se basa en dos consideraciones muy claras, a saber: **el cine narrativo es representativo siempre; y, el cine no narrativo no recurre a los elementos conformantes del relato tradicional.**

Aunque actualmente el cine dominante, en términos comerciales y de mercado, es decir, en el plano del consumo, es el de índole narrativa, pero sería un error, como nos advierten los autores franceses Aumont, Bergala, Marie y Vernet, “*asimilar cine narrativo y esencia del cine*”<sup>51</sup>. Esta distinción entre cine narrativo y cine no narrativo es admitida comúnmente, aunque si bien es cierto, ha sido cuestionada por varios autores. Sin irnos muy lejos, los propios autores franceses citados líneas arriba, expresan las razones de este interrogante:

---

<sup>51</sup> “Puesto que con ello se despreciaría el lugar que han tenido, y que aún tienen en la historia del cine, los filmes de ‘vanguardia’, ‘underground’ o ‘experimentales’ que se definen como no-narrativos”. Añaden que, “en el terreno de la producción, no se debe olvidar el importante lugar que ocupan las películas de tema industrial, médico o militar”. Aunque esta referencia pueda datarse en los años ochenta, que es cuando se publicó su obra, sigue siendo hoy vigente. AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 92.

*“En el cine narrativo no todo es forzosamente narrativo-representativo, por cuanto dispone de todo un material visual que no es representativo: los fundidos a negro, la panorámica sucesiva, los juegos ‘estéticos’ de color y de composición.*

*Numerosos análisis fílmicos recientes (hablamos de los comienzos de la década de los ochenta del siglo pasado) han descubierto en Lang, Hitchcock o Eisenstein momentos que, esporádicamente, escapan a la narración y a la representación. Es lo que se llama ‘cine de destellos’; se pueden encontrar en Fritz Lang (final de “Ministry of fear”, 1943, y de “Perversidad”, 1945) y en filmes negros policíacos de pleno período clásico.*

*Por el contrario, el cine que se proclama no-narrativo porque evita recurrir a uno o varios rasgos del cine narrativo (diálogos, personajes, intriga, sucesos, montaje significativo, elección de puntos de vista informativos, etcétera.), conserva siempre un cierto número de ellos. Además, a veces difiere tan sólo en la sistematización de un procedimiento que se usaba en episodios por los realizadores ‘clásicos’.*

*Filmes como los de Werner Nekes (“T. WO.MEN”, 1972, “Makimono”, 1974) o los de Norman McLaren (“Neighbours”, 1952, “Rhythmic”, 1956, “Chairy Tale”, 1957), que juegan con la progresiva multiplicación de elementos (sin intriga, sin personajes) y la aceleración del o de los movimientos, retoman en realidad un principio tradicional de la narración: dar al*

*espectador la impresión de un desarrollo lógico que necesariamente conduce a un fin, a una resolución”<sup>52</sup>.*

Por lo tanto, para que un filme sea, en puridad, no narrativo, tendría que ser no representativo, esto es, no debería ser posible reconocer nada en la imagen, ni percibir relaciones de tiempo, de sucesión, de causa o de consecuencia entre los planos o los elementos, ya que estas relaciones percibidas conducen inevitablemente a la idea de una transformación imaginaria, de una evolución ficcional regulada por una instancia narrativa –nos plantearíamos, como espectadores, una evolución funcional regulada por las normas de la vida cotidiana-. Supondría estar ante un *constructo* (*sit venia verbis*) mental de muy difícil existencia (por no arriesgarnos a decir nula posibilidad), dado que en el momento en que nuestra mente ‘captura’ datos de los materiales o de sus manifestaciones, ésta les concede una estructura de la que es muy difícil saber si es o no inherente a las cosas pero que sabemos hace imposible que las reconozcamos si carecen de dicha estructura<sup>53</sup>.

Por ello, los mismos autores franceses terminan afirmando que:

*“Si un filme así fuera posible, el espectador, habituado a la presencia de la ficción, tendría tendencia a incorporarla como*

---

<sup>52</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 92-93.

<sup>53</sup> Es la referida apriorística kantiana, las categorías *a priori* de la mente humana que el filósofo enunció en su famosa *Crítica de la razón pura*, o, por otra parte, podríamos estar hablando de una emulación de la prueba psicológica de Roscharch, pero matizadas por el movimiento ficticio de la película.

*fuera, incluso allí donde no estuviera: cualquier línea, cualquier color puede servir para provocar la ficción”<sup>54</sup>.*

Es por ello por lo que el cine narrativo es hoy día el exclusivo más allá de una postura de simple dominancia, al menos en el plano del consumo, lo cual le granjea duras críticas al mismo tiempo, ataques que podemos trasladar al cine de John McTiernan, en tanto que es narrativo, por representativo y por utilizar los elementos constituyentes del relato tradicional, pero también porque sus películas tienen como base esencial contar una historia, transmitir un mensaje, aunque solo sea el del entretenimiento por el entretenimiento (un aspecto muy –en muchos casos peyorativamente- con el cine de acción facturado en Hollywood<sup>55</sup>), y que nos permite afirmar que sus obras poseen, como rasgo definitorio, capacidad narrativa (este objetivo narrativo, primero y último de todo filme para McT, lo aprendió durante su estancia en el American Film Institute, así como del trabajo que desempeñó para el que sería su maestro, Ján Kadár, donde lo que se perseguía, según sus propias palabras, tal y como ha afirmado en numerosas entrevistas, era, por encima de todo, contar una historia en imágenes).

---

<sup>54</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 93.

<sup>55</sup> Se aplica de forma general –y muchas veces a la ligera- a todo cine producido por las grandes ‘majors’ (grandes o importantes compañías) hollywoodienses, y por extensión nosotros lo aplicamos al cine de acción estadounidense dentro del cual se encuentra el cine de McTiernan. Al respecto, y sin entrar en polémica sobre las producciones de marcado carácter comercial (puro entretenimiento de consumo) y el valor artístico de las mismas, hemos de mencionar, a favor de quienes menosprecian el valor autoral de la mayor parte de la producción cinematográfica que nos llega desde el otro lado del Atlántico, que gran parte de las obras que se exhiben en las pantallas de nuestro país no han tenido vida comercial dentro del circuito cinematográfico de su país de origen (o solamente en forma de ‘premiere’ si cuentan con actores con algo de caché), es decir, son películas de menor presupuesto que se lanzan directamente en dvd o en modalidades de televisión por cable o de vídeo bajo demanda, mientras que en nuestro país poseen cierta vida de exhibición, con la complicidad publicitaria y mediática requerida, y no exenta de buenos resultados económicos en taquilla (baste como ejemplo cualquiera que sea la comedia juvenil-gamberra de moda actualmente o la película “*El cuerpo*” (2001) cuyo protagonista, Antonio Banderas, obtuvo muy buenos resultados en nuestra taquilla pero que sólo se distribuyó en los Estados Unidos mediante televisión por cable y dvd).

El cine arrastra una especie de dicotomía formal o conceptual desde sus primeros días. Las críticas que recibe el cine narrativo, y con ello queremos decir **cine narrativo clásico**, cuya herencia se deja ver hoy día, y como ejemplo de ello nuestro realizador escogido para estudiar, John McTiernan, se basan en considerar que éste se apoya sobre tres pilares no necesarios para su desarrollo pero que sí indican un marcado camino excluyente para nuevas posibilidades (ya que toda elección positiva implica indudablemente un abandono o elección negativa); en pocas palabras, las críticas recibidas por el cine narrativo se fundamentan en su alianza con el modelo de cine hollywoodiense.

Esos tres pilares a los que aludimos no son otros que: 1) **Es principalmente americano** (Hollywood, para entendernos, la acebeda, es un distrito lujoso de la zona montañosa y alta de la ciudad angelina) y por lo tanto está política e ideológicamente determinado; 2) es narrativo en la más estricta **tradición novelística anglosajona**, especialmente, de finales del siglo XIX (como Charles Dickens (1812-1870) por citar un ejemplo célebre<sup>56</sup>); y, 3) **es industrial**, es decir, de marcado carácter comercial ya que depende de sus éxitos o fracasos monetarios para poder subsistir, mucho más que de su contenido o calidad artística, y por ello da al público lo que éste quiere recibir.

---

<sup>56</sup> Permítasenos citar, aunque sea solo a modo de anécdota, las templadas críticas, cuando no gélidas, que recibió a nivel mundial (no en su totalidad, evidentemente) la película de Clint Eastwood “*Mas allá de la vida*” (2010), considerado hoy por muchos como ‘el último cineasta clásico’, y en la cual, uno de sus personajes protagonistas es un admirador entusiasta de Charles Dickens, lee sus libros, escucha sus audio libros –narrados por el mismísimo Derek Jacobi nada menos- y visita el Museo Charles Dickens en Londres; en una historia con una atmósfera muy dickensiana.

En relación con su carácter industrial, permítasenos interrumpir nuestra exposición para citar al célebre teórico francés Jean Mitry cuando afirma que:

*“si no fuese una industria, el cine no tendría ninguna posibilidad de ser un arte porque no sería viable. La producción de films emplea tales medios que ninguna fortuna bastaría si tuviese que ser gastada para sólo beneficios del arte. Únicamente la rentabilidad permite asegurar la continuidad de la producción y, como consecuencia, todo progreso posible, ya técnico, ya artístico, hallándose a menudo uno en función del otro. Hay que señalar que el cine no se ha convertido en un arte sino gracias a – y en la medida de- su industrialización. Olvidar esto es perder de vista las realidades más evidentes. Pero tampoco hay que olvidar que no podría ser una industria si no fuese un arte, un espectáculo de arte, un relato en imágenes animadas [...] El cine sólo tiene razón de ser en la medida en que se dirige a un público vasto”<sup>57</sup>.*

Esta dicotomía planteada con cierto tono maniqueísta nos presenta al cine narrativo como un cine centrado en el significado o mensaje sin un trabajo o reflexión sobre el significante (más allá de los mínimos formales exigibles) y, por el contrario, al cine no narrativo como un cine del significante pero sin contenido, es decir, como pleno de significante y escasamente decantado por el significado<sup>58</sup>.

---

<sup>57</sup> MITRY, Jean: *Estética y psicología del cine. I. Las estructuras*. Editorial Siglo XXI. Madrid. 1978. Pág.: 25.

<sup>58</sup> Este tipo de polémica requiere de una explicación más detenida: para empezar, afirmar que el cine americano (entiéndase estadounidense) es un cine marcado política e ideológicamente es, además de una obviedad, un argumento que se puede aplicar a cualquier producción cinematográfica, sea esta del signo político e ideológico que fuere. Por otro lado, su alienación a los modelos narrativos tradicionales

Si aplicamos este esquema nos damos cuenta de lo innegable que es el hecho de la John McTiernan es estadounidense y por ende sus películas enfocan los hechos que tratan con una visión típicamente centrada en la forma de vida estadounidense, así como el sueño americano en todas sus variantes (en la más amplia definición del término, con todo lo que ello implica –lo cual posee unas características concretas cuando se trata del cine de acción en las que más adelante trataremos de ahondar-). Del mismo modo, si narrativa audiovisual está en la línea llamada clásica en el cine – incluso cuando se trata de adaptaciones de otras películas realizadas con anterioridad o inspiradas en obras literarias de éxito comercial o no, de calidad literaria o no-. Tampoco cabe duda alguna de que al inscribirse dentro de la industria cinematográfica, sus películas han perseguido el éxito en taquilla (marcado por las exigencias de producción que tienen una finalidad exclusivamente económica dentro de la larga, ardua y económicamente costosa empresa que supone la realización de una obra cinematográfica), por lo que todo ello convertiría a McTiernan, frente a estas acusaciones, en preso de lesa majestad.

¿Significa ello que el cine de John McTiernan no puede ser considerado ‘*personal*’ o ‘*de autor*’ y ‘*creador de escuela*’?, ¿No sería digno de ello solo por el hecho de estar delimitado por su naturaleza y corte narrativos?.

---

(especialmente novelescos y teatrales), se sostiene, como afirman Aumont y sus compañeros (pág.: 94), en un doble malentendido: “*presupone que habría una naturaleza, una ‘especificidad’ del cine que no debería pervertirse comprometiéndola con lenguajes extraños. Hay en esto una vuelta a la creencia en una ‘pureza original’ del cine que está lejos de ser demostrada. A continuación, se olvida que el cine ha forjado precisamente sus propios instrumentos, sus figuras particulares, al intentar contar historias y hacerlas perceptibles al espectador*”. Por último, su carácter industrial, es denunciado para revalorizar la creación artística artesanal, adjuntando, en la mayoría de los casos, el adjetivo ‘independiente’ como si de una aureola se tratase.



Es aquí donde se desarrolla uno de los puntos básicos de la presente investigación. Aunque profundizaremos más en ello cuando nos adentremos en el apartado dedicado al autor, podemos considerar como premisa inicial que considerar como ‘autores’ exclusivamente a aquellos directores cinematográficos que escriben sus propios guiones partiendo de la nada, sin que existan obras pre-existentes en la que se basen, que además tratan temas poco o nada comerciales y que logran vender sus productos en el mercado a través de circuitos no industriales<sup>59</sup>, supondría plantear una cuestión de fondo –filosófica si se nos permite- por la que de una magnitud intensiva, como es el arte, tratáramos de hacer una magnitud extensiva como lo son las propiedades físicas.

La *nouvelle vague* ha fincado como un intento revolucionario de cambio en las hechuras cinematográficas, pero no ha generado una escuela perenne de intenciones, logros estéticos o tan siquiera corriente estilística mundialmente consistente.

Aunque hoy día muchos directores pretendan o bien darse mayor relevancia de la que se merecen o bien ejercer un mayor control sobre la obra cinematográfica que están dando a luz, y ocupen por ello más tareas que la realización y dirección (de forma general se atribuyen la escritura del guión y la creación de la partitura o selección musical, aunque en

---

<sup>59</sup> Por no mencionar que en puridad una película cinematográfica es un trabajo colectivo, a diferencia de una pintura por ejemplo, y donde, salvando esta salvedad y siguiendo el ejemplo español, la autoría se otorga al director, al escritor del guión y al creador de la partitura que supondrá la música original de la película (cada uno en su plano entiéndase). Por ello, este tipo de ‘autor’, tendría que ocuparse de estas labores antes de dedicarse a ‘colocar’ su obra siguiendo mercados poco convencionales.

ocasiones es mucho más<sup>60</sup>), no somos de la opinión de considerar más ‘personales’ a aquellos directores que se ocupan en solitario de dichas tareas o que ven necesario aparecer acreditados en más de una categoría, más allá de la dirección (como puede ser, la categoría más recurrente, la de la escritura del guión, tanto si éste es obra de una persona o de un grupo de trabajo, puesto que el director debe coordinar todo el trabajo y por ello su intervención se hace imprescindible en la mayoría de los trabajos que dan forma a una película<sup>61</sup>).

Del mismo modo, no somos de la opinión de considerar más ‘personales’ a directores como Federico Fellini, Akira Kurosawa, Yasujiro Ozu o Jean-Luc Godard que a Billy Wilder, John Ford, Alfred Hitchcock, Steven Spielberg o el propio John McTiernan, ya que al narrar mundos interiores como “*Vivir*” (1952) de Kurosawa, “*Ocho y medio*” (1963) de Fellini, “*El desprecio*” (1963) de Godard o “*Los cuentos de Tokio*” (1953) de Ozu, son tan cine como “*Con faldas y a lo loco*” (1959) de Wilder, “*La taberna del irlandés*” (1963) de Ford, “*Indiana Jones y la última cruzada*” (1989) de Spielberg o “*El guerrero número 13*” (1999) de McTiernan, uno de sus éxitos taquilleros. Podríamos añadir más y cuestionar cuándo es más personal (es decir, cuando su estilema de autor - que aún no hemos definido pero que haremos más adelante cuando nos

---

<sup>60</sup> Como perfecto ejemplo podemos citar al atareado director texano Roberto (Robert) Rodríguez, que en algunas de sus realizaciones aparece acreditado, más allá de la dirección y escritura o participación en el guión, en las labores de producción, de montaje y edición, de compositor, dentro de las mezclas del departamento de sonido, en el equipo de fotografía, encargado de los efectos especiales, y un largo etcétera.

<sup>61</sup> Alfred Hitchcock es el mejor ejemplo de ello; de sus 67 títulos como director en muy pocos aparece acreditado como guionista o participante dentro del equipo encargado del guión, y, aunque en algunos de ellos su nombre aparece como no acreditado, no podemos negar su participación en los guiones de sus películas para controlar la realización que diera lugar a numerosas obras maestras. En otras palabras, no consideramos más ‘personal’ a quien aparece más acreditado o se ve forzado a intervenir en el mayor número de trabajos dentro de la producción de una película, ni menos a quien no aparece como tal, pues entendemos un director cinematográfico interviene en la mayoría de las tareas de la producción de la película.

ocupemos, como ya señalamos líneas arriba, del autor- está más marcado) el director Steven Soderbergh, cuando realiza “*Sexo, mentiras y cintas de video*” (1989) o “*Traffic*” (2000) o “*Bubble*” (2005). O, si se prefiere, ya que los ejemplos anteriores se pueden inscribir, incluso a la fuerza, en la categoría de narratividad convencional, cuándo es más personal Terrence Malick, cuando realiza “*La delgada línea roja*” (1998) o “*El árbol de la vida*” (2011) (una suerte de canto o poema construido con imágenes y de tintes profundamente religiosos que se aleja mucho de la narratividad más convencional).

Se nos hace muy difícil, por no decir imposible, contestar entonces a preguntas como ¿cuál de estas películas contiene más cine en estado químicamente puro?, o ¿cuál de ellas es más personal, canónica o paradigmática?. Todas marcan senderos y formas de hacer que son personales. Cada director las ha improntado con su huella propia y el grado de personalidad que contienen o arrastran dichos títulos son los de su autor (ya hemos señalado que en muchas ocasiones lo correcto sería hablar de autores, pues también es coautor el guionista y el compositor, cada uno en su plano, legalmente, pero también aplicando las leyes de la más pura lógica).

Por ello, **la presente tesis pretende demostrar dónde buscar esos elementos personales, esas huellas que marcan sus películas, para comprobar si es así**, o si simplemente nos encontramos ante una frase hecha carente de sentido real. Muchas veces hemos podido constatar en las críticas de ciertos autores la alusión a este concepto, en las críticas de ciertos autores y en trabajos de investigación de especialistas, es decir, los entendidos en el mundo audiovisual han creído, de manera plural, que hay

‘algo’ de particular en ciertos directores, por lo que no nos encontramos ante una intuición u opinión personal, si no que esa huella particular que McTiernan deja en sus películas le hace acreedor de ese sello personal o título autorial (no es solo un fenómeno exclusivo de McTiernan, pues también han merecido esta distinción, merecida evidentemente, en directores como Billy Wilder, Yasujirô Ozu, Federico Fellini, Steven Spielberg, Martin Scorsese o Clint Eastwood por citar solo unos pocos).

El cine narrativo, el cine comercial, incluso el cine facturado en Hollywood, puede ser considerado de autor porque es realizado por directores que, ajenos o no (la mayoría) al circuito industrial, has sabido dejar su huella propia y particular con unas formas de dirigir muy personales y por ende identificables. Podemos considerar a John McTiernan como un autor y para ello tendríamos que señalar unas características personales en su dirección, una visión del mundo y unas huellas identificables, que nos legitimen a ello, que es uno de los objetivos, como ya señalamos líneas arriba, de la presente investigación<sup>62</sup>.

Pues bien, una vez delimitado el cine de McTiernan como de naturaleza y corte narrativo –un simple visionado de sus películas bastará para ubicarlas en esta categoría-, hemos de concluir el análisis de lo que es el cine narrativo en sí, para poder delimitar mejor nuestro campo de estudio con el mayor de los rigores. Permítasenos finalizar con las palabras que uno

---

<sup>62</sup> No es este el lugar para entrar en polémica, pero podemos como poco, señalar que los críticos han considerado en muchos casos distinguir a unos directores de otros diferenciando entre autores (artista-creador) y artesanos (entre los que algunos incluyen a John McTiernan), definiendo a éste último como conocedor del oficio y correcto en su ejecución, un profesional que aplica las reglas de la gramática audiovisual a sus creaciones sin pretender trascender más allá del éxito de taquilla, sin aportar nada nuevo u ofrecernos su perspectiva de la historia y el discurso elegidos para sus obras. Esta distinción es siempre peligrosa y arrastra consigo cierto cariz elitista y exclusivo, e intentaremos desentrañar sus peligros más adelante, cuando nos centremos en el autor.

de sus primeros productores dedicó a nuestro autor, John Davis dijo de él que: *“John McTiernan es un gran director de películas de acción. Tiene el talento para coger un guión e infundirle mucha energía y contar una gran historia. Lo que quieres de un director es que sea un gran narrador”*. Pues, y es algo que vamos a ir demostrando conforme avancemos en nuestra investigación, una de las bases del pensamiento de McTiernan, tanto en lo puramente cinematográfico como en lo vital, es que sus obras cuenten una historia, como él mismo ha declarado ya que fue la única forma en la que aprendió, en escuelas y por su cuenta<sup>63</sup>, películas que transmitan un mensaje aunque solo sea el entretenimiento por el entretenimiento; es por ello que uno de sus rasgos más característicos dentro de su obra es la capacidad narrativa de sus filmes.

### **III. 2. III. Lo cinematográfico y lo narrativo.**

El objeto de estudio que plantea lo cinematográfico, o el hecho cinematográfico, se basa inicialmente en su definición. Por ello, seguiremos las palabras de Christian Metz<sup>64</sup> para definir lo cinematográfico *“no como todo lo que aparece en el cine, sino como lo que tan sólo puede aparecer en el cine, y que constituye por tanto, de forma específica, el lenguaje cinematográfico en el sentido limitado del término”*.

---

<sup>63</sup> No sólo viendo las obras de los grandes maestros se aprendió que la historia es lo más importante de una película, también en sus años en el American Film Institute, donde, según sus propias palabras, *“no podías adentrarte en lo tecnológico, en la tecnología, y esconderte en ello. Simplemente tenías que contar tu historia en el más crudo blanco y negro. Si había historia, aparecería, si no, algo aprenderías. No sé si otras escuelas son igual de buenas en este aspecto. Hay sitios horribles donde la gente se esconde y se engaña a sí misma, pretendiendo estar haciendo algo cuando en realidad está perdiendo el tiempo”*. McTiernan en EMERY, Robert J.: *The directors. Take two*. Editorial Allworth Press. Nueva York. 2002. Pág.: 173-174.

<sup>64</sup> METZ, Christian: *Lenguaje y cine*. Editorial Planeta. Barcelona. 1973.

Desde los primeros años del siglo XX en que empezaron a surgir las primeras películas, el cine manifestó una deuda con el teatro casi desmesurada; eran, esas primeras películas, una simple grabación desde la platea de obras teatrales –que lo dignificaban además-, y, al contentarse con filmar un espectáculo teatral, apenas contaba con elementos específicamente cinematográficos, pese a tener la imagen en movimiento registrada ante el espectador, y en consecuencia, poca substancia cinematográfica (piénsese en las primeras *películas de arte* francesas o *‘films d’art’*).

Por el contrario, las primeras aportaciones plenamente cinematográficas llegan de la mano de críticos y teóricos que se esforzaban por cimentar las bases analíticas y canónicas de los que podía considerarse cine. Jacques Aumont nos ofrece un ejemplo más que perfecto de ello: “*el análisis sobre las relaciones entre el campo y el fuera de campo en “Nana” de Jean Renoir (1926), tal como lo hace Noël Burch*”<sup>65</sup>.

Si entendemos pues, que los sistemas de narración se han elaborado fuera del cine y mucho antes de su aparición, por definición, lo narrativo es cronológicamente anterior a lo cinematográfico, o extra-cinematográfico si se prefiere. Es por ello, que las más de las veces, los teóricos del cine se han servido de los teóricos de la literatura, traduciendo sus conceptos para dotarlos de esa tercera dimensión que supone para una novela, por ejemplo (en el caso de una adaptación, claro está), el ser llevada a imágenes y sonidos no sugeridos o latentes sino patentes. El antes lector y ahora

---

<sup>65</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 96.

espectador, ya no tiene un trabajo tan imaginativo-activo sino receptivo-pasivo (aunque se ‘obligue’ a la utilización de su diccionario personal de experiencias relacionadas con los temas, imágenes y sonidos ante los que asiste). Eso sí, ahora ya entendidos también como generadores de esta segunda lectura *a posteriori*.

Esta ‘traducción’ explica que se puedan estudiar, por ejemplo, las funciones de los personajes cinematográficos desde los modelos propuestos para la literatura por Vladimir Propp<sup>66</sup> o por Algirdas-Julien Greimas<sup>67</sup> (grandes estudiosos de los cuentos populares o folclóricos rusos). Estos sistemas de narración operan con otros en el cine, pero no pueden constituir propiamente lo cinematográfico, sino que pertenecen y son el objeto de estudio de la narratología, ciencia más amplia y englobadora de la narrativa cinematográfica propiamente enunciada<sup>68</sup>.

Si hoy día es posible establecer un modelo propio de lo narrativo cinematográfico en contraposición con lo narrativo literario, lo narrativo teatral o novelesco, es gracias al estudio de esa distinción y al mismo tiempo de las muchas interacciones que mantienen, donde ha destacado Francis Vanoye<sup>69</sup>. Siguiendo al autor francés, entendemos que existan, por un lado, temas de películas, intrigas o asuntos, que son tratados con preferencia por el cine por su interés como espectáculo cinematográfico y

---

<sup>66</sup> Nos referimos a conceptos como interdicción, transgresión, partida, vuelta, victoria, etcétera. PROPP, Vladimir: *Morfología del cuento*. Editorial Akal. Madrid. 2001.

<sup>67</sup> Nos referimos a conceptos como ayudante, oponente, coadyuvante, etcétera. GREIMAS, Algirdas-Julien: *La Semiótica del Texto*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1976.

<sup>68</sup> La narratología es una disciplina semiótica que ha permitido crear tipologías, modelos y conceptos que permitieran un análisis de la función narrativa de los audiovisual.

<sup>69</sup> VANOYE, Francis: *Récit écrit, récit filmique*. Editorial Cedec. 1979. Al desconocer si existe una traducción y publicación en español de esta obra, no guiaremos por las aportaciones que de ella se recogen en AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985.

sus dispositivos. Por otro lado, habría uno o varios tratamientos cinematográficos que vienen reclamados más o menos imperativamente por el tipo de acción que se pretende plasmar. Esto es así porque **la forma de rodar y de montar una secuencia puede cambiar todo el sentido de la misma**<sup>70</sup>.

Los objetivos del estudio del cine narrativo residen en que al ser, aún hoy, dominante, se puede alcanzar lo esencial del cine, su lugar, sus funciones y sus efectos a través de él<sup>71</sup>. Y para ello seguiremos los pasos u objetivos que detallan Aumont, Bergala, Marie y Vernet y que enumeramos a continuación:

El primer objetivo es actualizar las **figuras significantes** (relaciones entre un conjunto signifiante y un conjunto significado) ya propiamente cinematográficas<sup>72</sup>, aunque no trataremos aquí de retomar los logros alcanzados de la ‘*gran sintagmática*’ en la que se analizan todos los

---

<sup>70</sup> Los autores franceses citados nos proponen un ejercicio como ejemplo: rodar una persecución (*unidad narrativa*) en montaje alternado de planos perseguidores-perseguidos (*figura signifiante cinematográfica*), alternando un plano de los perseguidores seguido de otro plano de los perseguidos y vuelta a empezar, obtendríamos un efecto narrativo diferente al que nos recompensaría una filmación en plano-secuencia (es decir, otra *figura signifiante cinematográfica*) desde un helicóptero. Nos permitiría, obtener un resultado más documental (la segunda opción) o jugar con el suspense y la percepción psicológica del espectador, sus tiempos y las conclusiones de captura final o de escape. Y citan dos ejemplos de ello: “*Intolerancia*” de D. W. Griffith (1916) para la primera opción de filmación y que deja más espacio para el suspense; y “*Caza humana*” de Joseph Losey (1970) para la segunda opción de rodaje, que pone en evidencia el esfuerzo, la fatiga de los perseguidos y el carácter inútil de su tentativa. AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 96-97.

<sup>71</sup> No nos conviene olvidar, ni por ello restarles importancia, que también a través de ciertos directores denominados independientes y cuyas películas proponen una reflexión crítica de los elementos del cine clásico (cine narrativo clásico), se pueden alcanzar ciertos puntos esenciales del funcionamiento cinematográfico. Nos referimos a autores como Michael Snow y su “*Wavelength*” (1967), Stan Brakhage y su “*Occam’s thread*” (2001) o Werner Nekes y su “*Uliisses*” (1982).

<sup>72</sup> Se advierte una gran deuda para con Ferdinand de Saussure de toda la semiótica posterior al profesor suizo. Este sería el primer objetivo en particular de la primera semiótica tal y como surgió de las ideas de Saussure, quien se apoyó en la lingüística estructural para ello, todo hay que decirlo.



diferentes modos posibles de disponer los planos para representar una acción<sup>73</sup>.

El segundo objetivo es estudiar **las relaciones existentes entre la imagen narrativa en movimiento y el espectador**<sup>74</sup>. Se seguirán los pasos que Sigmund Freud a través de su *metapsicología* (que designa los estados y las operaciones psíquicas comunes a todos los individuos) para lograr hallar ese ‘*estado fílmico*’ en el que se encuentra el espectador cinematográfico, permitiéndonos mostrar las semejanzas y las diferencias con respecto al estado del sueño, del fantasma o de la alucinación. Utilizando algunos conceptos psicoanalíticos se pueden trazar algunas de las operaciones psíquicas necesarias para la visión de una película o que sean inducidas por ella. No podemos pasar al siguiente objetivo sin advertir, como declara Jacques Aumont que: “*este tipo de estudios, que hoy se realizan siguiendo varias direcciones, debe permitir una explicación de los funcionamientos y los beneficios psíquicos propios de un espectador de cine de ficción [...] Apuntemos, sin embargo, que este tipo de análisis permite escapar al psicologismo que impregna tan a menudo la crítica cinematográfica y poner en cuestión, por ejemplo, los conceptos de identificación o de beneficio concebidos sobre el modo de ‘vivir por poderes’ o ‘cambiar las ideas’*”<sup>75</sup>.

El tercer objetivo no es otro que plantear el **funcionamiento social** de la institución cinematográfica (que se deriva de los dos objetivos

---

<sup>73</sup> Esta ‘*gran sintagmática*’ como modelo de una construcción de código cinematográfico, ofrece un ejemplo de la necesaria interacción de lo cinematográfico y lo narrativo. Las unidades cinematográficas se aíslan en función de su forma, pero también en función de las unidades narrativas que tienen a su cargo.

<sup>74</sup> Este sería el objetivo de la segunda semiótica.

<sup>75</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 98.

precedentes) y que nos permite distinguir dos niveles: **La representación social y la ideología**. La representación social tiene connotaciones antropológicas, ya que el cine está concebido como vehículo de las representaciones que una sociedad da de sí misma, tomando el relevo de los grandes mitos de antaño. Recuérdese el débito del cine estadounidense comercial con la sociedad que lo sustenta y, recíprocamente, a la que sustenta como superestructura ideológica de la forma de vida y del sueño americano.

De esta forma, la tipología de un personaje o de una serie de personajes, se puede considerar representativa no sólo de un periodo del cine, sino también de un periodo de la sociedad. Pero, como nos advierten los autores franceses Aumont, Bergala, Marie y Vernet, no hemos de precipitarnos a la hora de sacar como conclusión que el cine narrativo es la expresión transparente de la realidad social, ni tampoco su exacto contrario, aunque bien es cierto que algunos movimientos han ayudado a considerar esta transparencia como de lo más acertada, como ocurre en el caso de las fieles representaciones que se han podido tomar como una parte de verdad que el neorrealismo italiano (pretendía ser espejo) realiza del momento en que se desarrolló, o su contrario, los musicales realizados en los años treinta en los Estados Unidos estaban impregnados de un ambiente eufórico que se puede tomar por *'el puro opio'* (y que pretendía ser la antítesis de lo que ocurría en la sociedad salida de la intensa crisis económica que se originó en 1929)<sup>76</sup>.

---

<sup>76</sup> Permítasenos apuntar una cita para cerrar esta reflexión: *"las cosas nos son tan simples como parecen, y la sociedad no se presenta directamente en las películas. Por otro parte, este tipo de análisis no se puede hacer solamente con el cine: exige una lectura previa y profunda de la propia historia social. A través de un juego complejo de correspondencias, de inversiones y de rechazos entre, por una parte la organización y la marcha de la representación cinematográfica, y por otra la realidad social tal como el historiador puede reconstruirla, se puede alcanzar este objetivo"*. AUMONT, Jacques; BERGALA,

Mención aparte merece la atención sobre los problemas y logros sociales propugnados por una forma de hacer y entender el arte que se produjo en la Unión Soviética a partir de su nacimiento como nación allá por el año 1917. La ideología subyacente en el sistema soviético tendía de manera exclusiva (y muchas veces de forma asfixiante para con otras posibles vías de expresión) a ensalzar los logros de las colectividades dirigidas políticamente por caudillos o líderes incardinados impersonalmente en la masa proletaria (o campesina). Este ‘realismo soviético’ se convirtió en la única fórmula válida para la creación artística y el héroe soviético, anónimo, comprometido, sacrificado, alegre y abnegado, el único admisible dentro de esa forma de crear en cualquier medio de expresión. La ficción tenía poco que hacer en un sistema pretendidamente salvador y redentor de la humanidad mediante la fuerza del trabajo común y la negación del individuo a favor de la masa.

Esta forma de silenciar tendencias extrañas a las políticamente correctas también se producen en la cinematografía estadounidense, aunque, eso sí, de signo contrario. El cine comercial estadounidense presenta, en la mayoría de los casos, por no decir en prácticamente todos, un héroe individual que no pretende sino cambiar su vida y no la de los demás, aunque sus acciones pueden afectar a terceras personas siempre que éstas entren dentro del círculo de las circunstancias personales que el héroe quiere cambiar y nada más. Los espectadores estadounidenses (podríamos ampliarlos a los espectadores de la mayor parte del globo, pues el cine comercial de factura hollywoodiense es el más exportado del mundo) se

---

Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 99.

ven representados en una filosofía de vida que les va a hacer aceptar un tipo de cine en consonancia con la misma. Este camino comercial exige este tipo de sacrificios a los que casi ningún director logra escapar, incluido el propio John McTiernan.

La ideología, por su parte, utiliza los juegos psicológicos del espectador y pone en circulación una cierta representación social para lograr convencer (de manera muy marcada) de que lo que se hace políticamente es lo mejor y más correcto, es lo único posible (sobre todo si se quiere alcanzar un final feliz) o que los demás son peores que nosotros<sup>77</sup>. Si entendemos que todo filme tiene una carga o un contenido ideológico, por muy, o poco, explícito que sea, el análisis debe ser siempre minucioso para que sea fructífero o simplemente justo.

Esta ideología conlleva una serie de parámetros creativos a los que el cine comercial, por su propia esencia, no puede ser ajeno. Y el caso de McTiernan no es menos, ya que en sus películas se puede apreciar un aire populista para con sus compatriotas y se nos presenta ante el mundo occidental como políticamente correcto sin miedo a desviaciones innecesarias (como ejemplo de esto podemos señalar la, cuando menos curiosa, lectura ideológica que se puede hacer de la película “*Jungla de cristal*”, en la que un grupo liderado por un alemán y compuesto en su

---

<sup>77</sup> Ejemplos de ello los encontramos a miles dentro de la cinematografía estadounidense, como en las películas de cine bélico donde jóvenes de los estados más profundos de los Estados Unidos son capaces de poner en fuga a cientos de soldados alemanes o japoneses con la sola ayuda de su saber hacer ‘a la americana’ (este término, junto con el de ‘a la norteamericana’, es más utilizado que el más propio y exacto de ‘a la estadounidense’); o, en el cine de acción donde grupos de las fuerzas especiales liderados por hombres que más que ejemplificar, personifican, los grandes valores y libertades que ha defendido y siempre defenderá Estados Unidos, liberan a los pueblos de países extranjeros de la tiranía de sus líderes opresores para restaurar las libertades (lo correctamente político, social, etc.) que representan mejor que nadie Estados Unidos y sus ciudadanos.

mayoría por germanos –entiéndase europeos-, pretende perpetrar un intento de robo, con secuestro incluido, en suelo estadounidense).

### III. 2. IV. El filme de ficción.

*“Cualquier filme es un filme de ficción”*<sup>78</sup>.

Lo propio de la película de ficción es representar algo imaginario, una historia. La irrealidad del cine de ficción viene dada por dos aspectos: por lo que representa –**la ficción**- y por la manera como la representa – **imágenes de objetos y actores**-; es, por tanto, dos veces irreal<sup>79</sup>. Aunque hay que advertir, que la representación fílmica, la representación cinematográfica, gracias a nuestra riqueza perceptiva audio-visual, se caracteriza por una gran fidelidad en los detalles, y es por ello, al menos en apariencia, más realista que otras artes representativas como la pintura, el teatro, etcétera. Pero al mismo tiempo, el cine tiene el poder de ‘ausentar’<sup>80</sup>, lo que nos muestran, esas *efigies, sombras registradas de objetos*, está ausente. Es decir, puesto que la escena filmada ya ha pasado, lo que nos muestra lo ausenta en el tiempo y en el espacio; no ocurre así en el teatro, por ejemplo, donde lo que se nos muestra, lo que se representa, actores, escenarios, accesorios, etcétera, sí que es real y existe, y se nos

---

<sup>78</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 100.

<sup>79</sup> Esta doble representación consiste en, por un lado, el decorado y los actores que interpretan una situación que es la ficción, la historia contada; y, por otro lado, la propia película, bajo la forma de imágenes yuxtapuestas que reproduce esa primera representación.

<sup>80</sup> Utilizamos el término propuesto por los autores Aumont, Bergala, Marie y Vernet.

muestra ante nosotros (pese a que lo representado sea ficticio, pese a lo ficticio de la historia).

En el filme, representante y representado son ficticio; en otras palabras, toda película irrealiza lo que representa y lo transforma en espectáculo (ajeno, en mayor o menor grado, al referente original). Incluso las películas de carácter científico o industrial o documental, dado que han de cumplir esa ley debida en gran parte a la propia naturaleza de su materia de expresión, imagen en movimiento y sonido. El espectador de este tipo de películas se comporta de forma muy similar al espectador de una película de ficción al uso: suspende toda actividad porque el filme no es la realidad y por tanto permite diferir cualquier acto, cualquier conducta. Por consiguiente, se ubica en un lugar donde se da la *'suspensión de incredulidad'*<sup>81</sup> y dicho espectador acaba por formar parte e involucrándose en el espectáculo que le rodea. La habilidad del director de cine reside en saber involucrar al espectador de manera que las huellas de ese arrastre psicológico no sean detectadas ni detectables por parte de quien las sufre, es decir, el espectador. **La brillantez creadora de un director reside en saber crear esa empatía.**

Todo objeto es signo de otra cosa, y está tomado en un imaginario social y se ofrece como el soporte de una pequeña ficción. Además, el interés del cine científico o industrial o documental, reside en que presenta aspectos desconocidos de la realidad que tiene más de imaginario que de real (moléculas invisibles al ojo humano, el interior del cuerpo humano, conductas animales en lugares inaccesibles al ser humano, etc., donde el

---

<sup>81</sup> Es la *'suspension of disbelief'* sobre la que entraremos en más detalle cuando hablemos acerca del autor.

espectador se encuentra sumergido en lo fabuloso, ante fenómenos muy diferentes de los que habitualmente está acostumbrado a admirar como reales). Es por todo ello, que ni siquiera este tipo de cine (científico, industrial, documental) puede escapar por entero de la ficción<sup>82</sup>.

André Bazin ha estudiado con precisión esta paradoja del documental en artículos como “*El cine y la exploración*” (“*Le cinéma et l’exploration*”) y “*El mundo del silencio*” (“*Le monde du silence*”). Basten un par de citas de dichos artículos para ejemplificar mejor lo que queremos decir:

*“...comienza una decadencia del film exótico (hace referencia con film exótico a documentales como “Tabú” o “Moana”) caracterizada por una búsqueda cada vez más descarada de lo espectacular y de lo sensacional. Ya no resulta suficiente cazar leones si éstos no se comen a los porteadores. En “L’Afrique vous parle”, un negro se hacía devorar por un cocodrilo; en “Trader Horn”, otro resultaba aplastado por un rinoceronte (me parece que esta vez la persecución estaba trucada, pero la intención persiste).*

*[...] “Kon Tiki” (de Tor Heyerdahl) es admirable y sobrecogedor. ¿Por qué?. Porque su realización se identifica*

---

<sup>82</sup> La preocupación estética no está ausente del cine científico, industrial o documental, que tiende a transformar el objeto en bruto en un objeto de contemplación. Podemos encontrar ejemplos en los espectaculares documentales estrenados recientemente como pudieran ser “*Océanos*” (2009) de Jacques Perrin y Jacques Cluzaud, o “*La tierra desde el cielo*” (2011-2012), serie de documentales de la cadena británica BBC (BBC One para ser exactos) cuya propaganda reza de la siguiente forma: “*Es un sueño universal poder volar como un pájaro, remontarse en el aire con las alas al viento. Pero eso no es nada en comparación con la realidad. Este es nuestro planeta como nunca antes se ha visto, a vista de pájaro. Este es un viaje por el mundo, lleno de acontecimientos naturales sorprendentes, de desafíos extremos y de merecidas recompensas. Este es el mundo desde lo alto*”. La espectacularidad de las imágenes se ve favorecida por el adelanto tecnológico, las nuevas cámaras de filmación y la resolución en alta definición en los aparatos de televisión domésticos que poseen los espectadores.

*plenamente con la acción que relata de manera tan imperfecta; porque no es, en sí misma, más que un aspecto de la aventura. Esas imágenes borrosas y temblorosas son como la memoria objetiva de los actores del drama. Ese tiburón-ballena entrevisto en los reflejos del agua, ¿nos interesa por la rareza del animal o del espectáculo –no se le ve apenas-, o porque la imagen se ha tomado en el mismo instante en que un capricho del monstruo podía aniquilar la embarcación y enviar la cámara y el operador a siete u ocho mil metros de profundidad?. La respuesta es fácil: no se trata de fotografiar un tiburón, sino el peligro”<sup>83</sup>.*

En cuanto al espectáculo, pero también en cuanto a los mecanismos propios del filme de ficción:

*“He oído quejarse a algunos de que determinadas secuencias (se refiere a las críticas que despertó en su momento, por la utilización de los mecanismos típicos de la ficción el documental de Jacques Cousteau y Louis Malle “El mundo del silencio”) implicaban una puesta en escena invisible. Especialmente la llamada exploración del buque hundido por un nadador solitario, que suponía de hecho la presencia de varias cámaras e incluso una verdadera planificación como en el estudio. Debo decir que este tipo de escenas no es lo mejor del film por lo que tiene de voluntariamente poético. Pero esto es una crítica de fondo. En cuanto a la forma resulta perfectamente legítima. La reconstrucción es en efecto admirable en estas*

---

<sup>83</sup> BAZIN, André: “El cine y la exploración” en *¿Qué es el cine?*. Editorial Rialp Libros de Cine. Madrid. 2008. Págs.: 41-51.



*materias con dos condiciones: 1) que no se quiera engañar al espectador; 2) que la naturaleza del acontecimiento no sea contradictoria con su reconstrucción”<sup>84</sup>.*

Así pues, a partir del momento en que un fenómeno se convierte en espectáculo, se abre la puerta a la ensoñación. Además, el cine, por su naturaleza, por el dispositivo cinematográfico y por sus propios materiales, está más predispuesto, y por ende lo está su espectador, a acercarse al sueño lo máximo posible sin confundirse del todo con él (*“Sólo es malo el sueño profundo, se parece demasiado a la muerte”*, como nos recuerdan los personajes de *“Solaris”* (1972) de Andrei Tarkovski, al leer un diálogo entre Sancho y Quijote). Lo está más que cualquier otro medio de expresión.

La personalización de los mensajes estará entonces en función de los referentes, pero no de su sustancia o materialidad (admitiremos como válidos conceptos de tipo abstracto), sino de su transliteración cultural *ad hoc*, que se nos va a marcar por su inclusión y/o exclusión –presentación o muestra, silencio u omisión–, y **mediante ellos podemos encontrar los rasgos de las huellas particulares del autor en una obra (o en varias de sus obras)**. Hemos de tener bien claro pues, que el referente no puede entenderse como un objeto singular preciso, sino más bien como una categoría (una clase de objeto); categorías abstractas que se aplican a la realidad, pero que tanto pueden quedar virtuales como actualizarse en un objeto particular.

---

<sup>84</sup> BAZIN, André: *“El mundo del silencio”* en *¿Qué es el cine?*. Editorial Rialp Libros de Cine. Madrid. 2008. Págs.: 53-58.

*“Un objeto no es fotografiado o filmado más que como representante de la categoría a la que pertenece: remite a esta categoría y no al objeto-representante que se ha utilizado para la filmación.*

*El referente de un filme de ficción no es por tanto su rodaje, es decir, las personas, los objetos, los decorados colocados realmente ante la cámara...”<sup>85</sup>.*

Es decir, las imágenes del caballo protagonista de un filme como *“Seabiscuit, más allá de la leyenda”* (de Gary Ross, 2003), por ejemplo, no tienen por referente los diez caballos utilizados para el papel de Seabiscuit, sino un tipo verosímil de caballo nacido libre y entrenado posteriormente para ser un campeón de las carreras (al menos, se entiende, para la mayoría de los espectadores).

Igualmente podemos diferenciar una película de ficción de una película doméstica, es decir, de una película casera que puede grabar cualquier orgulloso padre de familia de las vacaciones veraniegas acompañado de toda su prole, siempre que entendamos que existen diferentes grados de referencia, desde unas categorías muy generales a otras más ajustadas y complejas, en función de las informaciones de que dispone el espectador a partir de la imagen, así como de sus conocimientos personales, verbigracia, *“en las películas americanas de la década de 1930, el referente no es la época histórica real de la prohibición, sino el*

---

<sup>85</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 105.

*universo imaginario de la prohibición tal como se constituía en el espíritu del espectador con los artículos, novelas y películas que leía o veía”*<sup>86</sup>.

Parte del referente puede ser, y son muchos los casos, otras películas a través de citas, alusiones o parodias. Incluir una película dentro de otra como referente de intenciones, citas, guiños, o, sencillamente, homenajes, como una apuesta personal por el tipo de cine que se admira o se pretende admirar. Se utilizan como engañifa para dar credibilidad a la propia película, en algunos casos basta con plantear alusiones a películas existentes para dar verosimilitud a la propia intentando mantenerla fuera del mundo de la ficción al que, por propio, pertenece<sup>87</sup>, o parodiar<sup>88</sup>, incluyendo los elementos necesarios para realizar las pertinentes descodificaciones correctamente, etcétera. Un ejemplo perfecto de lo que estamos diciendo lo encontramos en la magnífica *“El último gran héroe”* (1993) de John McTiernan, en cuya trama operan toda una serie de mecanismos que juegan con la diferenciación entre el mundo real y mundo de ficción, como parodias, guiños, citas y alusiones a otras películas (cuando no a la distinción pura entre mundo real y mundo ficcional) para dar verosimilitud al mundo de ficción.

---

<sup>86</sup> Ídem. Pág.: 105.

<sup>87</sup> Un ejemplo interesante es la película *“Zodiac”* dirigida por David Fincher en 2007, pues está basada en los asesinatos reales que tuvieron lugar en la ciudad de San Francisco (California, EEUU) y alrededores, perpetrados por un criminal que se hizo llamar a si mismo Zodiac. Pero estos hechos ya inspiraron otra película, *“Harry el sucio”* de Don Siegel (1971) en la que el inspector Harry Callahan intentaban atrapar a un asesino que aterrorizaba a las buenas gentes de San Francisco y que se hacía llamar Scorpio (Escorpión, uno de los signos zodiacales). Para mayor verosimilitud de la película de Fincher, se incluye la película de Siegel; uno de los personajes, en realidad, uno de los policías que llevo el caso de Zodiac y que inspiró la película protagonizada por Clint Eastwood (no así el personaje), acude al cine a verla, reforzando la credibilidad del filme.

<sup>88</sup> Un especialista en parodiar cintas de éxito es el director Mel Brooks, como demuestran películas como *“El jovencito Frankenstein”* (1974), *“La loca historia de las galaxias”* (1987), *“Las loca, locas aventuras de Robin Hood”* (1993) o *“Drácula, un muerto muy contento y feliz”* (1995). Brooks tenía la habilidad de introducir elementos cómicos y paródicos dentro de la narración que tomaba por referencia, a diferencia de las parodias más recientes, basadas en la sucesión de piezas cortas (‘sketch’) sin apenas hilo narrativo y sin tomar como referencia la historia que parodian, como, por ejemplo, la película patria *“Spanish movie”* dirigida en 2009 por Javier Ruiz Caldera.

En algunas ocasiones, se nos hace difícil distinguir si estas inclusiones son un homenaje a cierto tipo de películas (o a una película en particular) que el realizador admira o si, sencillamente, se trata de una estrategia creativa, por lo demás, completamente válida, introduciendo pequeños fragmento de obras que se consideran adecuadas por simple deleite del director como decimos o porque ejemplifican el mensaje o la historia que la película está narrando. De este modo nos podemos encontrar ejemplos tan característicos como el final de la película *“Casablanca”* de Michael Curtiz (1942) que Woody Allen contempla boquiabierto en un cine al comienzo de *“Sueños de un seductor”*<sup>89</sup> de Herbert Ross (1972), o los breves fragmento que se incluyen en la película *“Soñadores”* de Bernardo Bertolucci (2003) de *“La parada de los monstruos”* de Tod Browning (1932), *“Al final de la escapada”* y *“Banda aparte”*<sup>90</sup> de Jean-Luc Godard (1960 y 1964), por citar solo un par de los ejemplos que abundan en la película del realizador italiano<sup>91</sup>. También, por incluir un ejemplo de cine patrio, encontramos *“El doctor Frankenstein”* de James Whale (1931) en la magnífica, y casi silente, *“El espíritu de la colmena”* de Víctor Erice (1973).

---

<sup>89</sup> Señalemos que en esta película la figura, o más bien, el mito, del personaje de tipo duro pero con corazón y seductor, tan bien caracterizado por el magnífico actor Humphrey Bogart (no sólo en el filme de Curtiz sino en su extensa filmografía) acompaña y aconseja a Woody Allen sobre el delicado arte de la seducción. También creemos obligado señalar que este filme, como unos años antes la obra teatral de Allen (1969), fue el que engrandeció la famosa frase ‘tócala otra vez, Sam’, que nunca se pronuncia de esta forma en *“Casablanca”* y que es el título original del filme de Ross y de la obra teatral, *“Play it again, Sam”*.

<sup>90</sup> Los protagonistas de la cinta de Bertolucci, al igual que hicieran los personajes de la película de Godard, corren por los pasillos del museo del Louvre para batir el record establecido por aquellos, mientras el realizador nos muestra alternativamente imágenes de las dos carreras, la que rodara Godard en 1964 y la que rueda él en 2003.

<sup>91</sup> Hay muchos, muchísimos, ejemplos más, como *“El enemigo público número uno”* de W. S. Van Dyke (1934) que contempla en el cine el personaje de John Dillinger (quien fue calificado por la agencia de investigación federal estadounidense como ‘el enemigo público número uno’ precisamente, aunque el título original de la obra de Van Dyke es *“Manhatan melodrama”*) en *“Enemigos públicos”* de Michael Mann (2009). O, el uso que del clásico del oeste *“Grupo salvaje”* de Sam Peckinpah (1969) hace Agustín Díaz Yanes en su película *“Solo quiero caminar”* (2008), equiparando a sus cuatro protagonistas con aquellos forajidos emblemáticos, todo unidos por sus particulares códigos de honor.

Ejemplos de este tipo de estrategia creativa, más que de admiración por un filme concreto, un realizador o una forma de hacer de hacer cine, podemos encontrarlo en una de las secuencias más homenajeadas, citada y parodiada de la historia del celuloide (aunque no la única). Nos referimos al famoso camino de baldosas amarillas de *“El mago de Oz”* de Victor Fleming (1939).

Además, los textos audiovisuales pueden servir como estrategia creativa a partir del cual comenzar una nueva narración (las segundas partes son un ejemplo de ello –aunque no exclusivo–, como demuestra *“Jungla de cristal. La venganza”* (1995) de John McTiernan, cuya trama se inicia a través de la planeada venganza contra John McClane por parte del hermano (Simon Gruber) del antagonista de la primera *“Jungla de cristal”* (1988) de McTiernan, Hans Gruber, por haber acabado con éste), o matizar una narración existente con variaciones de mundos u opciones posibles que se desestimaron en un momento inicial (como ejemplos podemos señalar *“Contra el imperio de la droga 2”* de John Frankenheimer (1975), que nos matiza que el personaje de Fernando Rey no muere al final de la primera parte; la tetralogía iniciada con *“Terminator”* de James Cameron (1984), que nos muestra los diferentes modos de reiniciarse una amenaza que ya se ha salvado con anterioridad, o la trilogía de *“Regreso al futuro”* de Robert Zemeckis, 1985, los acontecimientos que tienen lugar en la segunda película nos muestran escenarios que tienen lugar durante la primera parte pero que nunca vimos, por citar alguno de los más reconocidos).

Aunque John McTiernan no es muy dado a ello, en ocasiones cita películas ajenas en sus obras, de forma directa o indirecta, constituyendo lo que se da en llamar metacine, que no es otra cosa que el cine dentro del cine, no solo como tema (narcisismo propio del cine hollywoodiense) sino como referente narrativo de primer orden. Aunque la película **“El último gran héroe”** es toda ella un ejemplo de metacine<sup>92</sup>, también tienen cabida en sus obras citas como la que tiene lugar en **“Jungla de cristal”** en relación a **“Solo ante el peligro”** de Fred Zinneman (1952) o la mención de John Wayne, el Duque, como personalización de todo un género, el cine del oeste o *western*.

Un ejemplo particular de metacine lo constituyen las películas que incluyen la filmación de películas, ya sea de la realización de películas reales (**“La niña de tus ojos”** de Fernando Trueba (1998) en relación con la producción hispano-alemana de 1938 **“Carmen, la de Triana”** de Florián Rey) o ficticias (**“Puñalada 3: Regreso a Woodsboro”** en **“Scream 3”** dirigida en el año 1999 por Wes Craven, o la ya señalada antes **“Tierra orgullosa”** en **“Cautivos del mal”** de Vincente Minnelli, 1952), ya estén centradas en el rodaje o el mundo del cine por completo o sea simplemente un escenario más de la trama narrativa<sup>93</sup>. Son propicias a este tipo de metacine las producciones dentro del género de terror (en algunas incluso la introducción de películas tienen la misma finalidad que la obra teatral

---

<sup>92</sup> No podemos olvidar también la magistral y melancólica **“La rosa púrpura de El Cairo”** de Woody Allen (1985), influencia directa de la cinta de John McTiernan. Nos vemos obligados a incluir la excelente **“Cautivos del mal”** de Vincente Minnelli (1952), en la que su protagonista, Johnathan Shields, es un trasunto del productor David O. Selznick, y el periplo del primero para conseguir acabar su película **“Tierra orgullosa”** sobre la guerra de secesión norteamericana es paralelo al mismo que vivió el segundo, productor-director de **“Lo que el viento se llevó”**. No podemos olvidar que el productor Joel Silver, productor de algunas de las películas de McTiernan, es considerado por muchos críticos y expertos en cine como el nuevo David O. Selznick.

<sup>93</sup> Los ejemplos de películas que hablan de películas, de la forma de hacer filmes, en definitiva, cine dentro del cine, son numerosísimos, y su estudio podría ocupar, perfectamente, otra tesis doctoral.

representada en el “*Hamlet*” shakespeariano), donde encontramos un ejemplo perfecto que aúna la citación y homenaje para reforzar la credibilidad y la verosimilitud de su narración, con la estrategia creativa, y también la estrategia comercial en la búsqueda del ansiado éxito económico. Nos referimos a “*La última pesadilla de Wes Craven*” dirigida por, evidentemente, Wes Craven en 1994 y que se centra en los macabros acontecimientos que tienen lugar en el rodaje de una nueva película de “*Pesadilla en Elm Street*” (dirigida en la realidad diez años antes por el propio Wes Craven), cuando el personaje ficticio de Freddy Kruger escapa de los sueños y pesadillas ficticios del rodaje a la realidad. La película cuenta con la actuación real de parte del equipo técnico para reforzar mejor la verosimilitud. Y es un ejemplo perfecto de la citación de una película, en este caso auto-cita, para fortalecer la credibilidad. ¿Se nos ocurre mejor argumento para una película de terror que los terroríficos acontecimientos que tienen lugar durante el rodaje de una película considerada ya clásica dentro del género de terror?<sup>94</sup>.

En los casos de McTiernan, la inclusión de citas a obras ajenas a él, tiene un porqué diegético (entiéndase que no puede citarse todas las obras ajenas existentes, no sería físicamente posible, pero supone la aceptación de unas posibilidades de citación en detrimento de otras), nos indican qué

---

<sup>94</sup> Wes Craven va más allá e incluye su nombre en el título del filme, vendiéndose como parte del éxito de la película, la presente y la clásica. De hecho, el avance de la cinta contenía sus propias palabras: “*Rodé una película sobre mis pesadillas conforme las soñaba. Para poder continuar, necesitaba seguir teniendo pesadillas, y por suerte las tuve*”. Esta inclusión del nombre en el título como estrategia comercial no es nueva, se vienen utilizando con los nombres de los personajes desde, prácticamente, los orígenes del cine mismo, como demuestran series como las protagonizadas por Maciste (“*Maciste en el infierno*” de 1926), con 47 películas; o las 9 protagonizadas por Ursus (“*Ursus en el valle del león*” de 1961); o las 53 de El Santo (héroe mexicano encarnado por un reconocido luchador profesional, como “*Santo contra el cerebro del mal*” de 1958). Otro tipo de utilización del nombre del realizador dentro del título del filme, esta vez a modo de huella autoral, es la inclusión de las palabras ‘John Carpenter’s’ en las 28 películas hasta la fecha del realizador (el equivalente español de añadir tras el título ‘de’ seguido del nombre del cineasta).

tipo de cine admira, emula o que hubiera querido estar haciendo en el caso de que no existiera.

El caso de las adaptaciones de obras literarias, éstas marcan su propia deuda para con otros autores o creadores de historias (de esas historias preexistentes) sea cual sea el medio empleado por ellos. La visión del mundo de John McTiernan aflora en este tipo de selección de historias (protagonistas, escenarios, etc.), y mediante el subrayado formal propio de la naturaleza cinematográfica, se puede ver con claridad que sus gustos se centran en un cine al que se le pueden atribuir los mismos calificativos que al suyo propio, esto es, comercial, estadounidense, narrativo, con marcados personajes protagonistas, etcétera. Es decir, está imbuido de lo que le gusta.

La estrategia se definiría por lo tanto como la creación de un espacio narrativo con discurso común. El referente, por su naturaleza propia, dada la capacidad humana de comprender, ha de ser indefectiblemente homogéneo con el contexto de la cita o recurso que lo utilice como tal.

La cita de Aumont, Bergala, Marie y Vernet que nos dice que “*en un filme de ficción, parte del referente puede estar constituido por otros filmes a través de citas, alusiones o parodias*”, nos permite cerrar este apartado, remitiendo al mismo tiempo a la cita con la que lo abríamos, “*en este sentido, cualquier filme es un filme de ficción*”<sup>95</sup>.

---

<sup>95</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985.



### III. 2. V. El relato, la narración y la diégesis.

En todo texto literario podemos distinguir tres instancias narrativas diferentes, a saber: **el relato, la narración y la diégesis**. Estas distinciones siempre han sido de gran ayuda para los autores centrados en el análisis del cine narrativo, pero como ellos mismos señalan (entre ellos Jacques Aumont), “*necesitan algunas precisiones*”.

El **relato** es el enunciado en su materialidad, en otras palabras, el texto narrativo que se encarga de contar la historia. En el cine, este enunciado comprende imágenes, palabras, menciones escritas, ruidos y música<sup>96</sup>, lo que hace que la organización del relato cinematográfico sea más compleja.

Con la llegada del cine sonoro se desató la polémica –en la que participaron cineastas, teóricos y críticos- en torno al papel que había que atribuir a la palabra, los ruidos y la música dentro del funcionamiento del relato: ¿Serviría como ilustración, adorno, redundancia o contrapunto?<sup>97</sup>. Sergéi M. Eisenstein, por citar un cineasta y teórico conocido por todos, era contrario a la relectura del arte ya existente (‘el nuevo arte’) por considerar que se desvirtuaba la esencia de la imagen y que ésta se esclavizaría a la

---

<sup>96</sup> “La música, por ejemplo, que no tiene en sí misma un valor narrativo (no significa acontecimientos) se convierte en un elemento narrativo del texto por su sola co-presencia con elementos como la imagen secuencial o los diálogos: por tanto, habrá que tener en cuenta su participación en la estructura del relato fílmico”. AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 106.

<sup>97</sup> Precisar el lugar o el papel de estos nuevos elementos en la estructura del relato cinematográfico formaría parte de un debate más amplio sobre la representación cinematográfica y sobre su especificidad, concretamente, el cine como representación sonora; “el papel y la concepción de lo que se llama la ‘banda sonora’ ha variado, y varía aún enormemente según los filmes. Dos determinaciones esenciales, muy interrelacionadas, regulan esas variaciones: factores económico-técnicos y factores estéticos e ideológicos”. *Ibidem*. Pág.: 43.

palabra (más tarde, el director soviético –hoy día hubiera sido Letón-, también se opondría al color y a los formatos panorámicos). Algunas de esas críticas revestían un tono de añoranza Miltoniana que, al mismo tiempo, han servido de inspiración a grandes obras como *“El crepúsculo de los dioses”* (Billy Wilder, 1950) donde Gloria Swanson, ante una de sus películas silentes, proclama que *“ya no se hacen películas así”*, o, más recientemente, *“La invención de Hugo”* (Martín Scorsese, 2011), donde podemos ver a Georges Méliès (encarnado por Ben Kingsley) contemplar y hablar fascinado sobre sus obras a comienzos de la historia del cinematógrafo (no es una añoranza técnica, es decir, sobre la forma de hacer cine, sino una añoranza por la ilusión y la fantasía que vertebraban las obras de estos pioneros del que Méliès es su máximo exponente).

El relato fílmico es un enunciado que se presenta como un discurso, y por ello implica a la vez un enunciador (un foco de enunciación como mínimo) y un espectador. A la hora de abordar el concepto de estilema, el sello autoral, debemos buscar sus huellas que lo identifiquen en el plano de la enunciación o foco de la misma, por muy difuso que nos parezca *a priori*. Los elementos del relato cinematográfico se organizan siguiendo varias exigencias: en primer lugar, la legibilidad del filme exige que se respete una gramática<sup>98</sup> (*“se trata de una metáfora, pues no tiene nada que ver con la gramática de la lengua”*, nos señala Aumont) para que el espectador pueda comprender el orden del relato y el orden de la historia.

---

<sup>98</sup> “Para que algo sea inteligible se plantea en el primer término de la comunicación, una codificación del mensaje que sigue unas reglas gramaticales propias de cada sustancia expresiva [...] No es el momento oportuno de replantear el paradigma del conductista Harold D. Laswell [...] pero es inevitable recurrir a él en cualquier estudio sobre comunicación por su riqueza de planteamiento a la par que su sencillez conceptual”. Tomado de la tesis del Doctor David Caldevilla Domínguez cuyo título es *“El estilema de autor en Steven Spielberg”* (1999). El modelo de Laswell estaría formado por los siguientes componentes: un sujeto estimulador (*quien*), unos estímulos comunicativos (*dice qué*), unos instrumentos (*por qué canal*), un sujeto experimental (*a quien*) y unas respuestas a esos estímulos comunicativos (*con qué efectos*).

Este ordenamiento nos lleva a un nivel denotativo de la película, permitiendo el reconocimiento de los objetos y de las acciones mostradas en la imagen. Podríamos hablar aquí del grado de legibilidad de una creación y las intenciones del autor en cuanto a ésta, pero, la sucesión de imágenes evocadoras significativamente que sólo pueden activarse desde el diccionario particular del creador de la obra, o la omisión de datos concretos y necesarios para la descodificación por parte del espectador en la información que se le entrega, y que nos remiten a plantear una obra desde el punto de vista de su autor, sería muy problemático. Dentro del que es nuestro objeto de estudio, el estilema de autor, este apartado de iniciales intenciones es muy importante, como ejemplifican las desavenencias entre el realizador Stanley Kubrick y el escritor Arthur C. Clarke sobre el grado de legibilidad de la película *“2001: una odisea del espacio”* (1967), que originó la aparición de la no menos famosa novela homónima. Ejemplos de estas intenciones iniciales (los logros se nos presentan siempre *a posteriori* y las más de las veces dependen de opiniones más que de ajustes a cánones inmutables) que terminan afectando a la legibilidad de la película, existen prácticamente desde que el cine es cine. Por citar sólo algunos ejemplos de filmes difícilmente legibles, *“Gertrud”* de Carl Theodor Dreyer (1964), *“Teorema”* de Pier Paolo Pasolini (1968), *“El topo”* de Alejandro Jodorowski (1970), *“Stalker”* de Andrei Tarkovski (1979) o *“Arrebato”* de Iván Zulueta (1980). No nos corresponde a nosotros, ni la presente tesis es el lugar para ello, aportar juicios de valor ni esclarecer si la intencionalidad de los creadores era la de ofrecer al espectador una ventana a los rincones más íntimos del alma, espíritu o conciencia de los realizadores, o si por el contrario, como nos advirtió Friedrich Nietzsche, solo pretenden ensuciar sus aguas para hacerlas parecer profundas.

En segundo lugar, otra de las exigencias que organizan los elementos del relato cinematográfico es la necesidad de establecer una coherencia interna del conjunto del relato en función de factores muy diversos, como pudieran ser: *“el estilo adoptado por el realizador (**nuestro estilema de autor**), las leyes del género en el cual el relato se inscribe, la época histórica en la que se produce...”*<sup>99</sup>.

En tercer lugar, hay que tener muy presentes el orden del relato y su ritmo que se establecen en función de una ordenación de lectura que se impone al espectador. Se pueden observar algunos efectos narrativos como la creación de suspense, sorpresa, calma temporal, etcétera, tanto en la disposición de las partes del filme (encadenado de secuencias, relación entre imagen y sonido) como en la puesta en escena en sí misma, entendida ésta como la ordenación en el interior del cuadro o montaje interno (por oposición al montaje externo, montaje físico de cortes de planos o secuencias y yuxtaposición de los mismos, encadenados o fundidos entre planos o entre secuencias, que se realizan en las mesas de montaje y edición<sup>100</sup>).

---

<sup>99</sup> Los autores franceses aportan un par de ejemplos ilustrativos: *“el empleo en “Las dos inglesas y el amor” (François Truffaut, 1971) de aberturas y cierres en iris al principio y al final de las secuencias, es un empleo a la vez anacrónico y nostálgico, ya que este procedimiento, habitual en la época del cine mudo, desapareció después. El recurso al pre-genérico (el relato empieza antes incluso de la presentación de los créditos), ampliamente utilizado en la televisión para estimular de entrada el interés del espectador, tuvo su momento de gloria a finales de la década de 1960. El uso bastante sistemático del falso-raccord (como en “Al final de la escapada”, de Jean-Luc Godard, 1960) marcó en la década de 1960 una evolución del concepto y el estatuto del relato: éste se hacía menos transparente en relación con la historia, señalándose más como relato”*. AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 107.

<sup>100</sup> Alfred Hitchcock declaró en su día que: *“con “Psicosis” (1961) conducía la dirección del espectador exactamente como si tocara el órgano...En “Psicosis”, el tema me importa muy poco, los personajes me importan muy poco; lo que me importa es que el conjunto de los fragmentos del filme, la fotografía, la banda sonora y todo lo que es puramente técnico pueda hacer temblar al espectador”*.

Por lo tanto, si la lectura de la ficción sólo puede realizarse a través del orden del relato (que la constituye poco a poco), la primera empresa con la que nos enfrentamos es describir la construcción del orden del relato. Pero el orden, al no ser simplemente lineal (un acercamiento superficial nos induciría a pensar así, pero no se agotan ahí sus posibilidades), no se puede descifrar sólo con el paso sucesivo de las imágenes. También encontramos anuncios, llamadas, correspondencias, saltos, que hacen del relato, por encima de su desarrollo, una red significativa, un tejido de hilos entrecruzados en el que un elemento narrativo puede pertenecer a varios circuitos (empleando la terminología de Alain Bergala y sus camaradas). Es por ello que algunos autores como A. J. Greimas, Aumont, Marie y el propio Bergala prefieren hablar de **texto narrativo** antes que de relato que nos marca una linealidad definida del discurso:

*“Preferimos el término de ‘texto narrativo’ al de relato que, si bien precisa el tipo de enunciado de que se habla, pone demasiado acento en la linealidad del discurso. El texto narrativo no es sólo discurso, sino que es un ‘discurso cerrado’ puesto que de modo inevitable comporta un principio y un final, está materialmente limitado. En la institución cinematográfica, al menos en su forma actual, los relatos fílmicos no exceden las dos horas, sea la que fuere la amplitud de la historia que transmiten. Esta clausura del relato es importante en la medida en que por una parte juega como un elemento organizador del texto concebido en función de su finitud, y por otra permite elaborar el o los sistemas textuales que el relato comprende”<sup>101</sup>.*

---

<sup>101</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 108.

Pese a ello, hay que saber distinguir entre el concepto historia narrada que puede ser de tipo abierto (los famosos ‘continuará’ o finales en suspenso que puedan dar origen a varias interpretaciones o continuaciones) con el de relato que es siempre cerrado.

Por último, señalemos que para entrar en la categoría de relato basta que un enunciado relate un acontecimiento, un acto ficticio o real, poco importa su calidad o su intensidad; tanto “*Indian song*” (Marguerite Duras, 1974) como “*La diligencia*” (John Ford, 1939) son relatos aunque “*no cuentan el mismo tipo de acontecimientos, ni lo ‘dicen’ de la misma manera: lo que no impide que los dos sean relatos*”<sup>102</sup>.

Por otra parte, siguiendo con las instancias narrativas, la **narración** es el acto narrativo productor y, por extensión, el conjunto de la situación real o ficticia en la que se coloca. Hace referencia a las relaciones existentes entre el enunciado y la enunciación, tal y como se pueden leer en el relato y es por ello que sólo son analizables en función de las huellas dejadas por el texto narrativo.

Es necesario precisar algunos puntos, aunque sea brevemente: El estudio de la narración es muy reciente y los análisis se ha centrado en su mayoría sobre los enunciados, es decir, sobre las mismas películas (la lingüística no se ha preocupado, hasta un segundo momento, de las relaciones existentes entre enunciado y enunciación, de las señales del segundo en el primero). La narración reagrupa a la vez el acto de narrar y la situación en la que se inscribe este acto, en otras palabras, la narración pone

---

<sup>102</sup> Ídem.

en juego funcionamientos –actos- y el marco en que tiene lugar –la situación-. La situación narrativa puede comportar un cierto número de determinaciones que modulan el acto narrativo.

Para poder comprender mejor es necesario saber distinguir entre autor, narrador, instancia narrativa y personaje-narrador. El **autor** es el creador de la obra, quien aporta “*un carácter, una personalidad, una vida real y una psicología, incluso una ‘visión del mundo’, que centran su función en su propia persona y en su voluntad de expresión personal*”<sup>103</sup>. El **narrador** siempre es un papel ficticio, puesto que “*actúa como si la historia fuera anterior a su relato (cuando en realidad es el relato el que la construye), y como si él mismo y su relato fueran neutros ante la ‘verdad’ de la historia*”<sup>104</sup>; incluso en una autobiografía, el narrador no se confunde con la propia persona del autor. Pero, algunos autores prefieren hablar de **instancia narrativa** al referirse a ese lugar abstracto donde de orquesta la conducción del relato y de la historia, “*donde juegan o son jugados los códigos y donde se definen los parámetros de producción del relato fílmico*”<sup>105</sup>. Podemos distinguir entre instancia narrativa real, aquello que queda fuera del cuadro, e instancia narrativa ficticia, asumida por alguno de los personajes –o varios de ellos- al ser interna a la historia<sup>106</sup>.

Si la narración es el acto narrativo productor y el conjunto de la situación real o ficticia en la que se coloca, y el relato es el enunciado en su

---

<sup>103</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 110.

<sup>104</sup> *Ibidem*.

<sup>105</sup> *Ibidem*.

<sup>106</sup> Entraremos en más detalles sobre estos conceptos cuando abordemos el sello autoral en la narrativa cinematográfica dentro del epígrafe centrado en el autor, sus funciones y sus recursos. Por el momento, estas distinciones nos permiten comprender mejor la segunda instancia, la narración, y las relaciones, como luego veremos, que establece con el relato y la diégesis.

materialidad –el texto narrativo que se encarga de contar la historia-, la **diégesis** o **historia** se puede definir como el significado o el contenido narrativo (incluso si ese contenido es, en algún caso, de débil intensidad dramática o de escaso valor argumental o poético). Dotada de totalidad y de coherencia (incluso relativa), la historia parecer independiente del relato que la forma, constituida como una suerte de mundo real (simulacro de éste) al estar conferida de existencia propia. Por ello, para abarcar mejor la desviación de la historia a presentarse como un universo, se prefiere el término diégesis<sup>107</sup>.

Considera la diégesis de esta forma –significado o contenido narrativo-, como nos señala Jacques Aumont (1985), tiene

*“la ventaja de liberar el concepto de historia de las connotaciones de drama o de acción en movimiento que de ordinario lo acompañan. La acción relatada puede ser muy trivial, enrarecida o apagada, como en algunas películas de Antonioni de principios de la década de 1960, sin que deje por ello de constituir una historia. Desde luego el cine, en particular el americano, presenta ficciones fundadas en acontecimientos espectaculares: “Lo que el viento se llevó”, de Victor Fleming (1939), es el ejemplo máximo, al que hay que añadir las superproducciones hollywoodianas que intentaron, a partir de 1955, combatir la influencia creciente de la televisión, las películas de guerra o ya en la década de 1970, las películas de*

---

<sup>107</sup> En Platón y en Aristóteles nos encontramos con la *diégesis* (narración, caso del relato de un poeta) como una de las modalidades de la *lexis*, al igual que la *mimesis* (imitación, caso de la tragedia y la comedia), una de las maneras de presentar la ficción, una técnica de la narración. El sentido moderno que le otorgamos a diégesis es un poco diferente al de su origen.



*catástrofes; pero no se debe ver en ello necesariamente una especie de connaturalidad entre historia accidentada y cine: las películas de gran espectáculo se dedican más al prestigio de la institución cinematográfica en sí misma que a la belleza o la perfección de la historia”<sup>108</sup>.*

La diégesis implica que hay elementos ficticios, elementos surgidos de lo imaginario, ordenados a través de un desarrollo, una expansión y una resolución final, formando, en definitiva, un todo coherente (enlazado la mayor parte del tiempo). Como se organiza en secuencias de acontecimientos, algunos autores hablan de ‘fraseado’ de la historia para referirse a la lógica de su desarrollo, pero *“no quiere decir que se pueda comparar la historia a una frase, o que se la pueda resumir bajo esta forma”<sup>109</sup>*, solamente la acción puede esquematizarse en una frase (como si de un mitema de Lévi-Strauss se tratase).

La diégesis es la historia comprendida como universo ficticio cuyos elementos se ordenan para formar un todo. Es necesario entenderla como el

---

<sup>108</sup> Esta cita confirma la opinión generalizada que del cine de factura hollywoodiense se tiene: acción relatada de acontecimientos espectaculares, abandonando, lo que las exigencias narrativas permiten, la perfección de la historia. No por cerrada, limitada o corta de visión, es desacertada, al menos si tenemos en cuenta algunos ejemplos recientes de películas cuya única función es potenciar el *“prestigio de la institución cinematográfica”* como demuestra la película de catástrofes *“2012”* de Roland Emmerich (2009), o *“Avatar”* dirigida por James Cameron en 2009 y destinada a familiarizar al público de las salas comerciales con el formato en tres dimensiones –gracias a una enorme campaña publicitaria-, intentando comenzar con ello una nueva carrera comercial para un formato que, desde entonces hasta hoy, la industria cinematográfica, principalmente estadounidense, intenta, sin éxito, rentabilizar. No conviene olvidar que el cine en tres dimensiones, o la sensación de tridimensionalidad que provoca su visionado, existe prácticamente desde los orígenes del cine; las primeras imágenes de anaglifo –superposición de dos imágenes, una verde y otra roja, que al verse con unas lentes especiales producen la sensación de relieve o tridimensionalidad- datan de 1915, así como demuestran películas como *“The power of love”* (Harry K. Fairall, Nat G. Devenich y Robert F. Elder, 1922) o *“Bwana devil”* (Arch Oboler, 1952), entre muchas otras. Durante la década de 1980, el ‘boom’ de los cines IMAX repuntó la producción de películas en tres dimensiones, algo a lo que ya contribuyó en su día James Cameron con la primera película en formato ‘IMAX-3D’, *“Ghosts of the abyss”* (2003).

<sup>109</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 113.

último significado del relato, es la ficción en el momento en que toma y se hace cuerpo. De este modo, su acepción es más amplia que la de historia, pues es todo lo que la historia evoca y provoca en el espectador, es decir, acaba por englobar a ésta. La diégesis también genera un **universo diegético** del que se sirve de apoyo y al que acaba remitiendo. Este ‘universo’ comprende las acciones, el marco –geográfico, histórico o social- y el ambiente de sentimientos y motivaciones en las que se produce. La diégesis de *“Depredador”*, dirigida por McTiernan en 1987, abarca su historia –la travesía por una jungla para rescatar a unos prisioneros de las fuerzas especiales estadounidenses y la lucha por la supervivencia frente un cazador extraterrestre- y el universo ficticio que la sostiene –la hostilidad de un entorno salvaje (la jungla), la deshumanización del hombre, etcétera-.

Toda historia crea su particular universo diegético, pero, al mismo tiempo, el universo diegético ayuda a la constitución y comprensión de la historia (en el caso de un género cinematográfico, el universo diegético está delimitado y creado por las historias anteriores). Algunos autores utilizan la expresión de **referente diegético** frente a universo diegético, *“tomada en el sentido de marco ficcional que sirve, explícita o implícitamente, de fondo verosímil para la historia”*<sup>110</sup>.

No conviene olvidar que también se entiende diégesis como la historia tomada en la dinámica de la lectura del relato, durante el desarrollo de la película, en otras, palabras, la historia como la construye el espectador a partir de los elementos que el filme le proporciona poco a poco, los

---

<sup>110</sup> Ídem. Pág.: 115.

recuerdos de otras películas precedentes y los pensamientos e ideas que se pasean por la mente del espectador en ese momento<sup>111</sup>.

Ahora que tenemos más claros los conceptos de estas tres instancias, es necesario detenernos en cómo se relacionan entre sí, y tener presentes las relaciones que se dan entre el relato y la diégesis (historia) y entre la narración y la historia (diégesis).

### III. 2. VI. Relaciones entre las instancias narrativas.

Distinguiremos las relaciones que se dan entre relato e historia, de forma clara y en base a tres tipos concretos, a saber: **orden**, **duración** y **modo**. Y entre narración e historia, donde seguiremos la terminología acuñada por Gérard Genette quien designó este tipo de relaciones con el término **voz**.

**Relaciones entre relato e historia:** se pueden distinguir tres tipo de relación: orden, duración y modo.

El **orden** comprende las diferencias entre el desarrollo del relato y el de la historia. Algunas veces, por interés dramático o suspense, el orden de presentación de los acontecimientos dentro del relato no es el que corresponde a su desarrollo. Es un procedimiento de anacronía entre las dos

---

<sup>111</sup> “La diégesis sería aquí la historia tomada en la plástica de la lectura, con sus falsas pistas, sus dilaciones temporales o, por el contrario, sus hundimientos imaginarios, con sus escisiones y sus integraciones pasajeras, antes de que se fije en una historia que yo pueda contar de principio a fin de forma lógica”. Ibídem.

series. Se puede mencionar un acontecimiento anterior en la diégesis como sucede en el caso de los saltos hacia atrás o ‘flashback’, o citar cualquier elemento (nuevo) que obligue a reinterpretar un acontecimiento que se había presentado, descodificado o comprendido bajo otra forma, de manera distinta a la que se trasluce de los nuevos datos aportados<sup>112</sup>. Una película puede contarse a modo de ‘flashback’ contando los hechos pasados acontecidos que han derivado en la situación presente, el inicio y final del filme, como suceder por ejemplo en *“El crepúsculo de los dioses”* (Billy Wilder, 1950); contar momentos pasados puntuales e importantes para comprender el presente (principalmente de uno o alguno de los personajes, o circunstancias sociales, culturales, políticas o económicas), pero sin abarcar el grueso de la película, como demuestra *“Forrest Gump”* (Robert Zemeckis, 1994), donde el protagonista cuenta, sentado en la parada de un autobús a todo aquel que le escucha, todos los grandes acontecimientos de su vida hasta el presente (momento en el cual la película recupera el orden lineal en la narración). También podemos encontrarnos con relatos sobre sucesos pasados contados a modo de salto hacia atrás pero que sin embargo son falsos –falso ‘flashback’-. Un ejemplo de ello lo encontramos en *“Hero”* (Yimou Zhang, 2002), donde el personaje del Guerrero Sin Nombre le cuenta al Rey de Qin cómo derrotó a los enemigos que juraron acabar con la vida del monarca. La reproducción de estos acontecimientos se muestra en imágenes a modo de ‘flashback’, pero finalmente se descubre que todo es una invención de éste guerrero (conchabado con los enemigos del rey para acabar con él), por lo tanto, estos acontecimientos anteriores al momento del presente con el que se inicia la diégesis son falsos

---

<sup>112</sup> Esta inversión es muy frecuente en las películas policiacas por ejemplo o en las centradas en enigmas psicológicos, donde se presenta con retraso una escena que constituye la razón del comportamiento de alguno de los personajes. *“Marnie la ladrona”* de Alfred Hitchcock (1964) es un ejemplo de ello.

‘flashback’, aunque utilicen su estructura para ser representados<sup>113</sup>, porque no coinciden con la realidad de la narración.

Bien distinto es el caso de los saltos hacia adelante o ‘flashforward’, indicios que permiten al espectador mantenerse en expectativa sobre futuribles, en otras palabras, evocan por anticipación un acontecimiento futuro de la diégesis, permitiendo al espectador avanzar sobre el desarrollo del relato para “*figurarse un desenvolvimiento diegético futuro*”, como nos señala Aumont (1985)<sup>114</sup>.

Aunque los autores franceses nos advierten que “*el ‘flash-forward’ o ‘salto hacia adelante’ es un procedimiento raro en los filmes [...] la construcción que supone es por el contrario muy frecuente y utiliza la mayor parte del tiempo objetos que funcionan como anuncio de lo que va a suceder*”<sup>115</sup>. Esta rareza hace que los saltos hacia adelante sean muy

---

<sup>113</sup> La forma del proceder por parte del realizador chino es una solución cinematográfica excelente que recuerda (salvando las distancias) a “*Rashomon*” de Akira Kurosawa (1950). Otra opción hubiera sido poner en boca del Guerrero Sin Nombre los acontecimientos pasados sin estar representados en imágenes, a través de un diálogo entre el rey y el guerrero, pero la narración hubiera perdido en intensidad. La elección de Yimou Zhang de mostrar estos falsos sucesos a través de su construcción en ‘flashback’ permite aumentar el suspense y la empatía e identificación del espectador con el personaje del Rey de Qin. El rey vive aislado en su palacio y no permite que nadie se acerque a él a menos de 100 pasos. Cuando recibe la visita del Guerrero Sin Nombre y éste le ofrece las armas de sus enemigos derrotados mientras le cuenta cómo acabó con ellos, el interés que se despierta en el monarca (y en el espectador, pues éste sólo conoce lo que aquél) hace que baje la guardia concediendo que el guerrero se acerque más y más a medida que relata sus hazañas, hasta quedar a pocos pasos del rey, momento en el cual se descubre que el relato de los hechos es falso, pues éstos nunca sucedieron (falsos ‘flashback’), fueron una invención del guerrero para ganarse la confianza del rey y poder acercarse a él.

<sup>114</sup> Designa la aparición de una imagen o serie de imágenes cuyo lugar en la cronología de la historia contada está situada después. El cuadro que ve en sus pesadillas la protagonista de “*La semilla del diablo*” de Roman Polanski (1968) y que aparecerá al final de la película; o los títulos de crédito de “*El sueño eterno*” de Howard Hawks (1946) donde dos cigarrillos se consumen lentamente al borde de un cenicero y que no es más que un planteamiento premonitorio sobre la evolución de la relación amorosa de la pareja protagonista del filme (dentro y fuera de la pantalla, pues se trata de Humphrey Bogart y Lauren Bacall), constituyen dos de los mejores ejemplos.

<sup>115</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 117. Aunque es obligado señalar que el uso está más extendido hoy día, especialmente en las series de ficción televisivas, como es el caso de “*Perdidos*” (2004-2010) creada por J. J. Abrams, Jeffrey Lieber y Damon Lindelof, centrada en las desventuras de un grupo de supervivientes a un accidente aéreo en una isla

escasos en las películas y en algunas ocasiones no se identifiquen correctamente. Por ejemplo, las visiones premonitorias que tiene el protagonista Neo en el díptico “*The matrix reloaded*” y “*The matrix revolutions*” (Andy y Lana Wachowski, 2003) sobre la muerte de su amada Trinité o sobre el final del trayecto de su viaje en la llamada Ciudad de las Máquinas, si constituyen un ‘flashforward’. En cambio, la consideración de las inserciones del personaje interpretado por Brad Pitt en “*El club de la lucha*” de David Fincher (1999) en un solo fotograma (y que lo hacen imperceptible en un visionado a velocidad normal, esto es, sin parar la imagen) como ‘flashforward’ es errónea y no solo porque toda la película se cuente a modo de gran ‘flashback’ sino porque la aparición del personaje refleja la disociación mental que el insomnio produce en el protagonista de la cinta (Edward Norton) y no evoca por anticipación un acontecimiento futuro (ya sabemos, por el inicio del filme, de la extraña existencia y de la extraña relación entre estos dos personajes)<sup>116</sup>.

Casos diferentes supondrían la inclusión de ensoñaciones o futuribles, como si de saltos hacia adelante o ‘flashforward’ se trataran. Por ejemplo, en “*La última noche*” dirigida por Spike Lee (2002), hacia el

---

situada en medio del Pacífico, desarrollando la historia de los personajes protagonistas a través ‘flashback’ en sus primeras temporadas (la nueva vida en la isla tras el accidente y la vida pasada previa al infortunio) y por medio de ‘flashforward’ en las últimas temporadas (la vida presente en la isla y la vida futura una vez rescatados y reincorporados a la civilización). O, sin ir más lejos, la serie creada por Brannon Braga y David S. Goyer “*Flashforward*” (2009-2010), centrada en las visiones que todos los habitantes del planeta tienen de sus vidas a seis meses vista. En “*Fringe*” (J. J. Abrams, Alex Kurtzman y Roberto Orci, 2008-2013) el capítulo 19 de la cuarta temporada es, todo él, un ‘flashforward’.

<sup>116</sup> Ocurre lo contrario en otra película de Fincher, “*Seven*” (1995) donde podemos encontrar objetos e imágenes que anuncian lo que va a suceder. La película se centra en la investigación policial que llevan a cabo dos inspectores de policía completamente antagónicos (al mejor estilo de las ‘películas de colegas’ o ‘buddy movies’) de unos asesinatos que se rigen por los siete pecados capitales: gula, avaricia, pereza, lujuria, soberbia, envidia e ira. Así, por ejemplo, antes del primer escenario del crimen de la gula, podemos observar una caja de comida medio llena; antes de enseñar en pantalla el asesinato de un abogado acusado de avaricioso nos es mostrado un hombre sentado en su kiosco de prensa contando dinero o, antes de que se muestre al espectador el crimen de la pereza, los dos detectives aparecen dormidos en pantalla. Como señalaba Aumont y sus compañeros, el procedimiento del salto hacia adelante es muy poco frecuente, pero sí lo es su construcción mediante la utilización de imágenes u objetos, como en el ejemplo que acabamos de citar.

final del filme, cuando el padre del protagonista (Edward Norton) lleva en coche a su hijo a la prisión donde ha de ingresar para cumplir condena, le comenta que si él (su hijo) quiere, puede desviarse del camino y llevarle hasta un pueblo perdido en mitad del desierto donde comenzar una nueva vida. Se suceden entonces una serie de imágenes que nos muestran ese futuro al margen de la ley, cómo el protagonista desaparece a ojos de la justicia, comienza una nueva vida en un pueblo pequeño y tranquilo, con un trabajo digno y una buena familia. Finalmente se vuelve al presente, donde volvemos a ver al protagonista en el coche junto a su padre y la película termina. No podemos saber si lo que hemos visto es una ensoñación del personaje sobre la que podría ser su nueva vida o un ‘flashforward’ de lo que será, pues la narración nunca nos lo aclara, nunca llega hasta ese momento de la diégesis que lo resolvería.

Del mismo modo, la inclusión de un *futurible*<sup>117</sup> a modo de salto hacia adelante provocaría la confusión (aunque sea momentánea). Es lo que sucede en “*Salvajes*” realizada por Oliver Stone (2012), donde la chica protagonista (Blake Lively) nos cuenta lo que sucederá en un intercambio de rehenes, o, mejor dicho, lo que hubiera sucedido –*futurible*– de no haberse dado una condición determinada. El intercambio debería acabar en un derramamiento de sangre con la muerte del trío protagonista de la cinta a modo de final romántico (*futurible*), pero lo que realmente sucede es que los agentes federales de la DEA (la Administración para el Cumplimiento de las Leyes sobre Drogas estadounidense en español) aparecen en escena y detienen a todos los implicados (condición determinada). Otro caso con un

---

<sup>117</sup> Un *futurible*, según el diccionario de la Real Academia Española, es “*lo futuro condicionado, que no será con seguridad, sino que sería si se diese una condición determinada*”, en otras palabras, aquello que pudo haber pasado (en el futuro) de no haber sucedido lo que realmente pasó (y que condicionó el auténtico futuro).

gran componente de equívoco calculado es el de “**Desafío total**” de Paul Verhoeven (1990) en el que nunca sabemos si estamos ante una vuelta atrás o ante un salto adelante.

John McTiernan rara vez utiliza la alteración del orden de los acontecimientos del relato, a excepción de “**Basic**” (2003), donde la narración se estructura en sucesivos saltos hacia atrás, ‘flashback’, para que la inspectora militar protagonista pueda averiguar qué ha sucedido en relación a la desaparición de varios miembros de las fuerzas especiales en unas maniobras en la selva de Panamá. La película, construida siguiendo el esquema de los clásicos ‘¿quién lo hizo?’<sup>118</sup> (literarios y cinematográficos), coloca al espectador en el emplazamiento de la Capitana Julia Osborne (Connie Nielsen), quien a través de las narraciones en ‘flashback’ de los supervivientes ha de encontrar al culpable y resolver la investigación. El espectador recibe en todo momento la misma información que la protagonista, tanto en la disposición de ésta en los saltos hacia atrás como en el presente de la diégesis; el espectador sabe lo que la protagonista sabe.

McTiernan no juega con el orden en la diégesis salvo para insertar, a modo de recordatorio y aclaración, algún aspecto importante ya presenciado con anterioridad. Muchas películas utilizan este procedimiento a la hora de resolver el misterio y la intriga en torno a la cual gira la narración, insertando brevemente momentos pasados, pero mostrados en las imágenes a lo largo de la historia (no supondría un verdadero salto hacia atrás o ‘flashback’), para subrayar su importancia en la resolución del

---

<sup>118</sup> Los esquemas del ‘whodunit’ o ‘whodunnit’ (derivación de ‘who done it?’, es decir, ¿quién lo hizo?) tienen su origen en las novelas policiacas y de misterio, y llegan al cine a través de la adaptación de las mejores obras literarias y representativas del género. Un ejemplo clásico es la obra de Agatha Christie y su correspondiente adaptación fílmica, “*Los diez negritos*” (René Clair, 1945).



enigma. En McTiernan podemos verlo en “*El secreto de Thomas Crown*” (1999) por ejemplo.

También existe lo que podríamos denominar salto hacia adelante sonoro, pero es más escaso si cabe que el ‘flashforward’ en imágenes. Suele emplearse en aquellos filmes con protagonistas emblemáticos que han sido dotados de una música que los define e identifica perfectamente, como si de una descripción textual se tratara y cuyo establecimiento se constituye (por lo general) a lo largo de una saga o serie de películas. Es lo que sucede cuando oímos las notas de la famosa creación musical de John Barry<sup>119</sup>, *El tema de James Bond (The James Bond theme)* en cualquiera de las, hasta ahora, veintitrés películas<sup>120</sup> protagonizadas por el emblemático agente secreto británico. Por muy peligrosa que sea la situación en la que el espía se vea envuelto, sabemos que el éxito está garantizado en el momento en que empiezan a sonar las notas de la melodía bondiana. El ejemplo de las películas de la serie Bond va más allá, haciendo que la música anticipe el tono de un momento concreto de la narración; si, como hemos señalado, el famoso tema de James Bond suena antes de la resolución definitiva de una situación de peligro, anticipando el éxito sobre la misma, en algunos de sus primeros films las bandas sonoras contaban con el *Tema 007* para musicalizar las secuencias de acción, como demuestran fragmentos de “*Desde Rusia con amor*” (Terence Young, 1963), “*Operación Trueno*” (Terence Young, 1965) o “*Moonraker*” (Lewis Gilbert, 1979). Cuando

---

<sup>119</sup> No entraremos en la polémica sobre la autoría del tema principal de James Bond creado para la película “*El agente 007 contra el Dr. No*” (Terence Young, 1962), si ésta corresponde a John Barry o a Monty Norman (compositor de la banda sonora del filme en cuestión). Nos referimos al tema orquestado por Barry, empleado en los títulos iniciales, y utilizado en las posteriores películas de Bond.

<sup>120</sup> Veintitrés películas oficiales, porque James Bond cuenta con otras tres películas que no se consideran del todo auténticas del agente 007, como son la televisiva “*Casino Royale*” (1954), la paródica “*Casino Royale*” (1967) y “*Nunca digas nunca jamás*” (Irvin Kershner, 1983) que recupera a Sean Connery como James Bond.

David Arnold se encargó de la música de las películas se añadió un leitmotiv para las secuencias de suspense, ejemplificado en algunos momentos de *“El mundo nunca es suficiente”* (Michel Apted, 1999), *“Muere otro día”* (Lee Tamahori, 2002) y *“Casino Royale”* (Martin Campbell, 2006). Los filmes de James Bond siempre han contado con un tema principal, una canción, para la secuencia de los títulos de créditos iniciales que es utilizado como patrón instrumental para musicalizar varias secuencias a lo largo de la película, generalmente las de tono más distendido o romántico.

Uno de los compositores que mejor han sabido crear temas musicales que den pie a esos saltos hacia adelante sonoros es John Williams. Desde las notas que anticipan un desenlace fatal y sangriento en *“Tiburón”* (Steven Spielberg, 1975), a las notas de *La marcha de los saqueadores* (*The raiders march*) empleadas al más puro estilo bondiano para anticipar el éxito en situaciones de peligro protagonizadas por Indiana Jones en *“En busca del Arca perdida”* (Steven Spielberg, 1981), pasando por el famoso *Tema de Star Wars* (1977) para las escenas de acción de las que siempre salen airoso los caballeros Jedi y *La marcha imperial* (1980) para definir e identificar, igual que si de una descripción textual se tratara como hemos señalado líneas arriba, a Darth Vader en la saga galáctica creada por George Lucas.

Con todo ello, solo nos apuntar la idea de Jean Mitry sobre la lógica de implantación de la que derivan este tipo de anuncios en el relato de elementos diegéticos posteriores, y que es comprendida y puesta en práctica por el espectador durante la proyección de la película. *“Por esto, en un western, un plano que muestra desde lo alto de una montaña una*

*diligencia preparándose a entrar en un desfiladero, es suficiente para evocar en el espectador, en ausencia de cualquier otra indicación, una próxima emboscada de los indios”<sup>121</sup>.*

Los anuncios o llamadas pueden ser de una gran amplitud, es decir, ocupar lapsos de años, o de muy débil amplitud, a saber, cuando se trata de encabalgamientos sonoros de un plano sobre el siguiente; siempre dentro del tiempo diegético o tiempo fílmico. Por ejemplo el grito de Billy en “**Depredador**” cuando se enfrenta, y pierde, por lo tanto muere, con el alienígena y que se termina de oír en el plano que nos muestra a Ducth y a Ana huyendo hacía el helicóptero. O los sonidos de la tormenta o de las hélices de helicóptero que utiliza McTiernan para unir, sonoramente, los planos y las secuencias en “**Basic**”, disimulando la fractura espacio temporal que se da de unas a otras; en este sentido es más concreto el uso del sonido de la tormenta pues tanto en el tiempo presente del relato como en las versiones de los hechos sucedidos contadas por los supervivientes el tiempo es infernal.

Por su parte, la **duración** hace referencia a las relaciones entre la duración supuesta de la acción diegética y la del momento del relato que le está dedicada. Es muy raro que la duración del relato concuerde con la duración de la historia, excepto en dos grandes ejemplos como son “**La saga**” dirigida por Alfred Hitchcock (1948), un ejercicio de estilo consistente en rodar toda la película sin cortes, esto es, en un solo plano, en un único plano-secuencia. Y en “**El arca rusa**” de Alesksandr Sokurov (2002), otro ejercicio de estilo rodado en un solo plano-secuencia. Si

---

<sup>121</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 118.

Hitchcock utilizaba argucias narrativas para que el corte al que obligaba el cambio del rollo de celuloide no fuera perceptible para el espectador, Sokurov rueda en digital la única toma larga que constituirá la película, grabando en disco duro, sin obligación de cargar más película en la cámara salvando así este inconveniente. En ambos casos, la duración de la acción diegética y la duración del momento del relato son coincidentes.

Por lo común el relato es más corto que la historia, pero puede ocurrir que algunas partes duren más tiempo que las de la historia que cuentan.

*“Hay un ejemplo involuntario en algunos filmes de Méliès, cuando la técnica de raccord aún no estaba establecida: se pueden ver viajeros bajar de un tren en un plano filmado desde el interior del tren, para, en el plano siguiente tomado desde el andén, verlos bajar de nuevo los mismos escalones”<sup>122</sup>.*

Dentro del cine de acción también se dan este tipo de ejemplos, algunas veces, como afirman los autores franceses, por involuntariedad, otras por falta de pericia en la mesa de montaje. Nos referimos a las secuencias en las que hace explosión un gran inmueble, generalmente una casa, edificio o complejo, y en las que podemos ver la secuencia de la explosión desde diferentes perspectivas (diferentes posiciones de cámaras) sucesivamente. Este tipo de secuencias, al suponer un alto coste económico, solamente pueden rodarse en una única toma, para lo cual se

---

<sup>122</sup> *Ibídem.*

cuenta, en la mayoría de los casos, con más de una cámara<sup>123</sup>. El objetivo es rodar la explosión desde diferentes ángulos y después realizar el montaje más espectacular con las capturas de todas las cámaras empleadas. Puede, entonces, que el montaje no sea del todo preciso y veamos la explosión desde un punto de vista y, acto seguido, la misma explosión desde otra perspectiva. Reiteramos, puede ser un fallo involuntario o falta de afinidad, aunque también puede ser intencionado, pretendiendo alcanzar mayor espectacularidad en la secuencia, como ocurre, por ejemplo, en *“Timecop, policía en el tiempo”* de Peter Hyams (1994), donde la explosión de la casa donde el protagonista vive con su mujer es mostrada en seis planos diferentes, seis posiciones de cámara diferentes, que hacen que esta parte del relato dure más que la parte de la historia que se está contando, pero reforzando la espectacularidad de la secuencia; o como ocurre en *“Comando”* de Mark L. Lester (1985), donde podemos ver hasta nueve planos en los que se repiten las explosiones de los edificios del complejo militar del villano de la película, Arius (auto-apodado ‘El presidente’) cuando John Matrix (Arnold Schwarzenegger) se interna en él para rescatar a su hija secuestrada, haciendo que el tiempo del relato sea mayor que el tiempo de la historia. Este tipo de reiteración –mostrar la misma explosión desde diferentes perspectivas- puede suponer también un ejercicio de estilo o pretender alcanzar objetivos más elevados (más allá de la espectacularidad de las imágenes queremos decir), como ocurre en la película de Michelangelo Antonioni *“Zabriskie Point”* (1970)<sup>124</sup>.

---

<sup>123</sup> Los efectos especiales permiten hoy día ahorrar el coste que supone la construcción de un gran decorado que luego quedara reducido a cenizas durante el rodaje. Los trabajos de post-producción son más elaborados, posibilitando, no sólo economizar el presupuesto al no tener que construir complejo o edificio alguno destinado a hacer explosión, sino además modificar los planos rodados evitando al máximo esos errores involuntarios de reiteración, sin perder espectacularidad en la secuencia.

<sup>124</sup> Por citar un ejemplo paródico, la serie animada *“Padre de familia”* (1999-) creada por Seth MacFarlane, en el capítulo número 7 de su sexta temporada, muestra la misma explosión de una misma casa en hasta 35 ocasiones, alargando la duración del relato hasta casi 20 segundos (mucho más de la

No podemos olvidar que muchas realizaciones cinematográficas poseen un tiempo del relato mayor que el de la historia que están contando porque se estructuran a través de las diferentes perspectivas de diferentes personajes de un mismo suceso durante un mismo periodo de tiempo. Dos ejemplos clásicos, “*Rashomon*” de Akira Kurosawa (1950), mostrándonos los testimonios de varios personajes sobre un suceso concreto, en este caso, la comisión de un delito, y “*Atraco perfecto*” de Stanley Kubrick (1956), que nos muestra lo que les sucede a distintos personajes durante un mismo acontecimiento, el atraco a un hipódromo. La película de Kubrick es una de las influencias que recoge el cineasta contemporáneo Quentin Tarantino para sus dos primeras realizaciones, “*Reservoir dogs*” (1992), muy similar al filme de Kubrick, y “*Pulp fiction*” (1994). En estas películas, ejemplos igualmente de alteraciones en el orden de la diégesis –por tratarse de películas concentradas en la resolución del enigma, muy cercano al policíaco-, el tiempo del relato es siempre mayor que el tiempo de la historia que se está contando<sup>125</sup>.

---

duración de la historia), exagerando en forma de burla el final de la película “*El beso mortal*” de Robert Aldrich (1955).

<sup>125</sup> Ejemplos de filmes como los citados hacen legión, pero permítasenos citar una última película por su singularidad en cuanto a duración del relato y de la historia, con el permiso de la magistral “*Atrapado en el tiempo*” dirigida por Harold Ramis (1993). Nos referimos a “*Corre Lola, corre*” de Tom Tykwer (1998), que narra, en 81 minutos de duración (títulos de créditos incluidos), un suceso que tiene lugar en 20 minutos, y lo narra en tres ocasiones sucesivas, con resultados diferentes para cada una de ellas. Lola (Franka Potente) recibe la llamada de su novio Manni (un delincuente de poca monta) alertándola de que ha perdido un dinero que debía entregar a su jefe, y que solamente cuenta con veinte minutos para ayudarle a encontrar una solución. Los siguientes acontecimientos (que duran 20 minutos) tienen lugar tres veces. En un primer momento Lola acude a su padre banquero para que le preste el dinero, al no conseguirlo, roba una tienda con su novio y la policía termina acabando con su vida de un disparo durante la huida. En la segunda ocasión, Lola roba el banco de su padre pero cuando se reúne con su novio, éste muere atropellado por una ambulancia. En el último recorrido, Lola no llega al banco de su padre, por lo que decide jugarse todo lo que lleva encima en un casino. Gana suficiente dinero para solucionar los problemas de su novio, pero cuando se reúne con él, éste ya ha resuelto el problema con su jefe al encontrar el dinero perdido, alcanzando de esta forma el final feliz.

El relato –o parte del relato- también es más largo que la historia –o parte de la historia- cuando se emplea la técnica del ralenti o ralentización de la imagen. Destinado a la creación y acentuación de suspense, de emotividad, alargar el placer a través de la espectacularidad o cubrir de cierta pátina poética las imágenes mostradas, el ralenti es una de las técnicas más empleadas. El empleo dentro del cine de acción de esta técnica tiene como destino realzar la espectacularidad de las acciones, es decir, alargar el placer, como ocurre en las películas de John Woo (nos referimos a su etapa hollywoodiense, por hermanar mejor con el cine de McTiernan, aunque es extensible a toda su filmografía); sirvan como ejemplos “*Cara a cara*” (1997) o “*Misión: Imposible 2*” (2000). También persigue la búsqueda de emotividad (sin olvidar la espectacularidad), como ocurre en “*Grupo salvaje*” de Sam Peckinpah (1969), y acentúa el suspense, como el empleo que hace del ralenti John McTiernan en “*Depredador*” durante la muerte de Dillon a manos del alienígena o en “*El último gran héroe*” (1993) cuando Jack Slater cae desde un ascensor exterior destrozado por los disparos de un helicóptero (el uso aquí también permite añadir un toque distendido mediante el humor, pues Slater mira durante un par de segundos el trozo del pasamanos desprendido al que antes se agarraba con fuerza y que era su único punto de apoyo). Este mismo plano, incluida la ralentización de la imagen, la utiliza McTiernan con anterioridad, en “*Nómadas*” (1986) y “*Jungla de cristal*” (1988), para mostrarnos la caída al vacío de alguno de los personajes, con una habilidad sorprendente para general suspense, pues, a pesar de que la caída es inevitable, el espectador no siente alivio hasta que el personaje cae definitivamente, una vez recuperada la velocidad normal (sin ralenti) de las imágenes.

Las elipsis del relato también afecta a la duración de la historia, también se clasifican en la categoría de la duración. Su objetivo es la supresión de las partes de la historia que serían poco importantes a la hora de aportar información o que resultarían tediosas; en otras palabras, la eliminación de las partes de la historia que serían poco relevantes para hacer avanzar el relato. Si entendemos que una historia no puede contar todo, entendemos que las elipsis sean imprescindibles para el relato. Los pasos del tiempo han sido planteados incluso a un nivel gramatical dentro de la construcción del relato. De esta forma, entendemos comúnmente que un fundido supone un lapso mayor de tiempo que un encadenado (no siempre ha de ser así, pero por lo general se acepta como tal).

La elipsis puede ser funcional, ya que sería impensable mostrar en tiempo real del relato el tiempo real de la historia. Su misión es no hacer caer en tedio o no hacer demasiado larga la duración del filme mostrando detalles que no aportan ningún significado especial. Ahora bien, puede existir un rasgo que marca un sello personal en la forma en que éstas son ejecutadas. Ejemplo de ello serían las cortinillas empleadas por Steven Soderbergh en su trilogía iniciada con *“Ocean’s eleven. Hagan juego”* (2001), las manejadas en algunos momentos de *“Las aventuras de Tintín: el secreto del unicornio”* dirigida por Steven Spielberg (2011), o las utilizadas por George Lucas en su famosa saga galáctica; los fundidos a blanco utilizados en *“Wall street”* de Oliver Stone (1988), en la película de Krzysztof Kieslowski *“Tres colores: azul”* (1993), fundidos a los que recurre muy a menudo el cineasta Darren Aronofsky, como demuestra la película *“Pi, fe en el caos”* (1998), o su empleo para representar el estado de ceguera blanca que sufren los protagonistas en la adaptación de la magistral obra de José Saramago *“A ciegas”* dirigida por Fernando



Meirelles (2008). El propio McTiernan emplea el uso de un fundido a blanco en *“El último gran héroe”* (1993) cuando Danny Madigan pasa del mundo real al mundo ficticio de *“Jack Slater IV”*<sup>126</sup>, como también en *“El guerrero número 13”*, para unir el final de la tormenta que sufren los vikingos en sus viaje con la llegada a las costas envueltos en una cerrada bruma. Incluso el uso del cierre circular del diafragma (tan característico de los primeros años del cine mudo) es recuperado en algunas obras como un recurso funcional, pero que también esconde cierta marca de estilo o sello personal, como demuestra la película, por ejemplo, *“Harry Potter y el prisionero de Azkaban”* dirigida por Alfonso Cuarón (2004), la película más personal dentro de una franquicia por otro lado muy convencional, sin espacio para el sello y visión particular de sus realizadores.

Las elipsis de tipo significativo se dan con menor dispendio, pero es donde podemos encontrar más marcado el estilema autorial<sup>127</sup>. Una elipsis recurrente en el cine –por vibrante y por plantear un ahorro de tiempos innecesarios- es aquella en la que contemplamos el viaje de los protagonistas del filme por medio de la sobreimpresión de dos imágenes,

---

<sup>126</sup> El fundido a blanco es un recurso que se emplea muy a menudo para finalizar las narraciones cinematográficas, otorgando, a la capitulación, un significado más abierto que el convencional fundido a negro. Ejemplo de ello son los finales de películas tan distintas como *“Thelma & Louise”* de Ridley Scott (1991), *“La novena puerta”* dirigida por Roman Polanski (1999) o *“Vanilla sky”* realizada por Cameron Crowe (2001). Aunque también se puede emplear al comienzo de un filme como demuestra *“Star trek V: la última frontera”* dirigida por el mítico Capitán Kirk, William Shatner (1989)

<sup>127</sup> La elipsis (significativa) más famosa del cine es sin duda alguna la empleada por Stanley Kubrick en *“2001: una odisea del espacio”* (1967). Siguiendo la misma concepción e intencionalidad del director neoyorquino, el realizador Terrence Malick emplea dos elipsis mayores en *“El árbol de la vida”* (2011): una primera desde el ‘Big Bang’ hasta el tiempo en que los dinosaurios dominaban la tierra, y una segunda desde el presente hasta el final de la Tierra siendo engullida por el Sol convertido en una gigante roja (y posterior enana blanca, que convertirá nuestro planeta en un páramo helado). Ambas películas son ininteligibles para el espectador porque, aunque puedan provocar emociones y sensaciones, su descodificación es prácticamente imposible sin contar con el diccionario cultural y personal (intransferible) de sus respectivos creadores (no son los únicos autores que han ensuciado las aguas para que parezcan más profundas, muchos otros cineastas autoproclamados artísticas han confeccionado sus ‘obras maestras’ de forma incomprensible para el espectador-tipo sin la ayuda de ese diccionario al que aludimos, como por ejemplo Terry Gilliam, Jean-Luc Godard, David Lynch, Nicolas Winding Refn o Charlie Kaufman).

una con el medio de transporte elegido para la ocasión y otra con el mapa del trayecto que se recorre. Esta elipsis que tan de moda puso –por ser la más veces imitada- *“En busca del arca perdida”* dirigida por Steven Spielberg (1981), donde además se subrayaba el recorrido representado a través de una línea roja surcando el mapa en cuestión, ya la encontramos en películas como *“Soy un fugitivo”* de Mervyn LeRoy (1932) o *“Dillinger, el enemigo público n° 1”* dirigida por Max Nosseck (1945). John McTiernan utiliza esta misma elipsis al comienzo de *“El guerrero número 13”* (1999) para no tener que mostrarnos todo el recorrido del largo viaje que lleva al protagonista Ahmed Ibn Fahdlan desde Bagdad hasta las tierras de los tártaros, sobreimpresionando sobre el mapa imágenes de la caravana que guía al héroe hasta su destino. En *“La caza del Octubre Rojo”* encontramos un ejemplo perfecto de elipsis significativa; ésta se produce antes del clímax final de la película, cuando Ryan y el capitán Mancuso contactan con el Octubre Rojo y el capitán Ramius, acordando, todos, poner rumbo hasta los Grandes Bancos al norte del Abismo Laurentino. McTiernan omite lo que suponen 20 horas de navegación pasando directamente al momento en que, una vez llegados al punto de contacto, Ramius activa su plan para sacar a su tripulación del submarino y poder, por fin, desertar a Estados Unidos ante el capitán Mancuso y Jack Ryan.

Una elipsis funcional a la que muchas películas recurrían para evitar a las autoridades censoras es aquella que se emplea cuando una pareja se encuentra en la cama en actitud romántica y la cámara se mueve o desplaza para enfocar una chimenea en llamas –respectando la intimidad de la pareja- cuya imagen se encadena con otra de la misma chimenea de la que, una vez apagado el amor, solo quedan cenizas –¿evocación de un tiempo futuro (matrimonio) tal vez?-. Esta elipsis de tiempo mediante el

encadenado de las dos imágenes de la chimenea es lo que Roman Gubern denomina censura metafórica<sup>128</sup>, hoy ya (relativamente) superada –al menos se emplean otras técnicas para evitar mostrar desnudos de los personajes y el propio acto sexual-. Este tipo de elipsis es utilizada magistralmente por Woody Allen en *“La última noche de Boris Grushenko”* (1975) durante el encuentro que mantienen el protagonista que da título al filme y la Condesa Alexandrovna. Para recompensar a Boris por su heroica actuación en el frente ruso (que intentaba repeler el avance de las tropas napoleónicas), la condesa cita al héroe a un encuentro carnal en sus aposentos. Tras mostrarnos como el reloj marca la medianoche, el encuentro sexual es omitido y acto seguido se nos vuelve a mostrar el reloj, solo han transcurrido cinco minutos pero el cuarto ha quedado destrozado ante la pasión desbordante de los amantes.

Por último, el **modo** está en relación con el punto de vista que conduce la explicación de los acontecimientos, que regula la cantidad –y la calidad, no hay que olvidarlo- de información dada sobre la historia por el relato. Es el fenómeno de la focalización, pudiéndose distinguir entre la focalización *por* un personaje y la focalización *sobre* un personaje. Es importante olvidar que la focalización puede cambiar en la evolución del relato, no es única, puede variar, la focalización *por* o *sobre* un personaje puede ser o no ser definitiva.

---

<sup>128</sup> “En las películas tradicionales, cuando la pasión encendía los instintos de una pareja de enamorados, la pantalla mostraba sus dos rostros unidos en un cálido beso y, a continuación, aparecía un fundido en negro que censuraba la visión de la acción que sucedía lógicamente a aquel beso apasionado. En otras ocasiones la frustración era mayor, si cabe, pues la cámara se alejaba púdicamente de los amantes con un movimiento panorámico, para encuadrar el fuego chisporroteante en la chimenea o las olas del mar rompiendo contra las rocas, como socorridos símbolos figurativos de la pasión erótica. Pues bien, rebelándose contra las censuras ejemplificadas por estas omisiones y estas metáforas, el cine pornográfico se convirtió en un género específico, especializado de modo monotemático en la exhibición de aquello que sucede después del beso apasionado y del fundido, o en lugar del fuego chisporroteante o de las olas rompiendo contra las rocas”. GUBERN, Roman: *El Eros electrónico*. Editorial Taurus. Madrid. 2000. Pág.: 178.

La focalización *por* un personaje es muy frecuente y suele manifestarse bajo la forma de la cámara subjetiva, pero puede ser muy fluctuante incluso dentro de un mismo filme; “*por lo general, es bastante normal en el filme narrativo presentar esporádicamente planos que se atribuyen a la visión de uno de los personajes*”, nos señala Aumont (1985). Que mejor ejemplo que los planos subjetivos correspondientes al alienígena cazador de hombres de “***Depredador***” (1987), donde McTiernan no se limita a mostrarnos el punto de vista del personaje a través de la cámara subjetiva, sino que, al tratarse de un ser de otro planeta, la visión subjetiva es completamente diferente a la de cualquiera de los personajes humanos de la película. La focalización *por* un personaje se hace obvia. En este caso concreto conviene señalar que la utilización de la cámara subjetiva por parte de McTiernan se emplea tanto para mostrar la visión subjetiva del alienígena con su casco o máscara y cuando se libera de ella en el combate final.

La focalización *sobre* un personaje es igualmente frecuente puesto que se deriva de la organización misma de todo relato, aquella que implica un héroe y personajes secundarios. El mecanismo de sorpresa se basa en gran medida en esta focalización. Mientras la cámara sigue al héroe y éste monopoliza la pantalla –“*el héroe es aquel que la cámara aísla y sigue*” nos recuerda Aumont (1985)-, la acción continua por otra parte, se mantienen fuera de campo y, al coincidir con el protagonista o héroe en el mismo espacio y tiempo, surgen las sorpresas reservadas al espectador. La estructuración de las películas del género de terror recurre frecuentemente a este tipo de focalización y mecanismos de sorpresa (en este caso terrorífica). Sin abandonar el ejemplo de “***Depredador***” de McTiernan,

podemos observar cómo, avanzado ya el relato, cuando el alienígena ha eliminado a la mayoría de los miembros del grupo de fuerzas especiales liderados por Dutch, uno de los hombres (un personaje secundario) decide quedarse atrás y enfrentarse al cazador extraterrestre para que el resto del grupo gane tiempo. La cámara abandona al personaje secundario, Billy, interpretado por Sonny Landham, para seguir en todo momento al héroe, Dutch, interpretado por la estrella del filme Arnold Schwarzenegger, y a todos quienes con él van. El combate con el alienígena no es mostrado y solo conocemos de su desenlace por el terrible grito del hombre que retumba en la jungla centroamericana. Pese a creer haber dejado atrás a su perseguidor la sorpresa llega cuando el grupo del héroe es atacado nuevamente por el extraterrestre (que siempre parece ir un paso por delante de ellos).

Otro ejemplo de focalización sobre un personaje lo encontramos en *“El guerrero número 13”* a través del personaje de Ibn Fahdlan, llegando en algunos momentos a focalizar a través del idioma siempre desde la perspectiva del héroe protagonista. Al comienzo del filme, el árabe, español para nosotros, es el idioma dominante del relato, es decir, es el idioma del protagonista. Cuando se encuentra con los vikingos, al no entender el germano, su compañero le traduce del latín, única lengua con la que poder comunicarse con los nortños. En todo momento el ‘español’, que sigue siendo el idioma de Ibn, es el dominante. Pero cuando el héroe tiene que partir solo con sus camaradas vikingos a defender otro poblado, se ve en la necesidad de aprender su lengua para comunicarse. La solución discursiva de McTiernan es funcional, facilitando la lectura al espectador, mostrando planos detalle de los labios y de la mirada Ibn Fahdlan como proceso de aprendizaje durante varias jornadas de viaje. En ese momento, se produce

una transformación, el héroe comienza a comprender el germano, el idioma del grupo y a partir de entonces, en el filme, éste pasará a ser la lengua dominante, nuestro ‘español’, pues el protagonista es capaz de comunicarse en dicho idioma. Es decir, en tanto que es el nuevo idioma del protagonista, es el idioma dominante del filme, que comparten héroe y espectador.

**Relaciones entre narración e historia:** Gérard Genette<sup>129</sup> las designa con el término **voz**. La organización de las películas clásicas lleva a menudo a fenómenos de diegetización de elementos sólo pertenecientes a la narración. Según Genette, el espectador se ve obligado (algunas veces) a sumar a la diégesis lo que es una (clara) intervención de la instancia narrativa en el desarrollo del relato.

*“Se puede tomar un ejemplo de este fenómeno en “El niño salvaje”, de François Truffaut (1970), donde los cambios de planos están, varias veces, a cargo de los personajes. Así, cuando el doctor Itard se prepara para recibir al niño, se le ve acercarse a una ventana, en cuyo vano se queda un rato ensimismado. El plano siguiente nos muestra al niño prisionero en un granero intentando alcanzar una claraboya por donde entra la luz. La puesta en escena se ha establecido de este modo para producir la impresión de que sigue los pensamientos del doctor al cambiar de plano”*<sup>130</sup>.

---

<sup>129</sup> GENETTE, Gérard: “Discours du récit” en *Figures III*. Editorial du Seuil. París. 1972.

<sup>130</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 120.

Desde el principio del cine, teóricos como André Bazin, han planteado<sup>131</sup> como **clásico aquel cine que busca borrar en el espectáculo cinematográfico las huellas de su propia presencia**. La mirada a cámara está interdicta y la alusión por medio de los diálogos a la ficción desarrollada por parte de los actores también<sup>132</sup>. McTiernan nos ofrece un guiño de complicidad al espectador en su película *“El último gran héroe”*, cuando el personaje de Danny Madigan se dirige confiado, montado en una bicicleta infantil y pendiente abajo, contra el coche del villano, amparado en que no puede sucederle nada ya que está del lado de los buenos, pero cerca del choque final reacciona al comprender qué papel juega su personaje: *“Soy un secundario cómico; ¡oh mierda!, soy un secundario cómico, no va a salir bien...”*. Es un secundario cómico tanto en la narración ficticia en la que se ha introducido como en la real, de la que él no es consciente pero el espectador sí, de ahí el guiño.

En el cine narrativo clásico se tiende a dar la impresión de que la historia se cuenta por sí misma, que el relato y la narración son neutros, es decir, transparentes: el universo diegético parece ofrecerse sin intermediarios, sin que el espectador tenga la sensación de que necesita recurrir a una tercera instancia para comprender lo que ve. Esta afirmación testimonial no es válida desde el punto de vista formal, simplemente el hecho de encuadrar en la cámara un aspecto de la realidad –suponiendo que la realidad no esté preparada *ex-profeso*, como sería el caso del documental más puro, y aún así, esto sería discutible, pero eso es motivo de otra tesis

---

<sup>131</sup> Es observable en el funcionamiento general de la institución cinematográfica.

<sup>132</sup> Nos referimos a los diálogos de los personajes y no la voz de un narrador omnisciente porque el narrador *ex-machina* plantea ya una ficción que nos está narrando, contándonos la realidad social, la personal y los pensamientos más íntimos de los personajes. Ello implica el reconocimiento tácito de que se nos va a contar una historia de ficción. Como ocurre en el caso de *“Bienvenido Mister Marshall”* de Luis García Berlanga (1952) o, más recientemente, *“500 días juntos”* de Marc Webb (2009).

doctoral-, añadir tensión o sonido musical, hacen que ésta ya no sea tan ‘verdadera’, aunque la aceptemos culturalmente como tal.

Esta comprensión sin referencia a su enunciación en la ficción cinematográfica es comparable a lo afirmado por Émile Benveniste<sup>133</sup> con respecto a los enunciados lingüísticos, quien propuso distinguir en ellos entre historia y discurso.

El discurso es un relato que sólo puede comprenderse en función de su situación de enunciación, de la que conserva una serie de señales, como son, pronombres –yo, tú, nosotros,...- que remiten a los interlocutores, tiempos verbales que enmarcan las acciones temporalmente –pasado, presente, futuro-. La historia, por su parte, es un relato son señales de enunciación, esto es, sin referencias a la situación en la que se produce<sup>134</sup>.

El cine de ficción clásico es un discurso, el hecho de una instancia narrativa, que se transforma en historia, que hace como si esa instancia narrativa no existiera. Michel Marie (1985) nos señala que “*este travestimiento del discurso fílmico en historia explica la famosa regla que prescribe al actor no mirar a la cámara: evitarlo es hacer como si no estuviera allí, es negar su existencia y su intervención. Esto permite no tener que dirigirse directamente al espectador que permanece en la sala oscura como un ‘voyeur’ secreto, escondido*”.

---

<sup>133</sup> BENVENISTE, Émile: *Problemas de lingüística general*. Editorial Siglo XXI. México. 1974. Y *Langue et langage*. Editorial Seuil. París. 1988.

<sup>134</sup> Vemos aquí, en relación son el sentido de historia, la gran diferencia que separa a Benveniste y Genette. Para el primero, historia designa un enunciado sin señales de enunciación; para el segundo, designa el contenido narrativo de un enunciado.



Esta apariencia de verdad, de ser como la realidad, imprevisible y sorprendente, confiere al filme de ficción de la ventaja de presentar una historia que se cuenta sola, adquiriendo así su valor esencial. Parece como si uno estuviera deletreando entre una serie de noticias de sucesos (sin ayuda de nadie). Esta apariencia, permite enmascarar tanto lo arbitrario del relato y la intervención constante de la narración, como el carácter estereotipado y canónico del encadenamiento de las acciones.

Pero esta historia que nadie cuenta, carece de garantías propias del juicio de autoridad, no está garantizada por nadie y se interpreta libremente, no cuenta pues, con la garantía que da el interlocutor que cuenta una historia ante un público cuya confianza ha ganado. El carácter de historia de la película de ficción, en relación con la escasa realidad del material fílmico –como nos señala Aumont (1985), *“película que oscila entre el arca del tesoro y el desperdicio deslucido”*–, le permite relanzar continuamente la atención del espectador que, en la incertidumbre de lo que seguirá a continuación, queda prendido en el movimiento de las imágenes.

La fascinación del cine narrativo para el espectador radica aquí, **en su capacidad para convertir un discurso en historia**. Pero no debemos olvidar que el espectador, o buena parte de ellos, también busca en una película la narración, la enunciación.

*“El placer fílmico no se compone exclusivamente de los pequeños miedos experimento al ignorar (o aparentar que ignoro) lo que sigue; surge también al apreciar los medios puestos en*

*funcionamiento para la dirección del relato y la constitución de la diégesis”<sup>135</sup>.*

En otras palabras, el placer fílmico también se experimenta al hallar las huellas de la dirección y construcción de la historia, mostrando ese sello autorial que es objeto de nuestro estudio; porque, como nos indican Aumont, Bergala, Marie y Vernet (la negrita es nuestra):

*“Los cinéfilos (y todo espectador de cine puede considerarse ya un cinéfilo) se sienten satisfechos por una planificación, o por un movimiento de cámara que les parece personal y por tanto inigualable. El placer obtenido de una película de ficción surge de una mezcla de historia y de discurso, en la que el espectador ingenuo (que uno sigue siendo) y el conocedor encuentran al mismo tiempo, con una ligera separación, motivo para estar satisfechos. El cine clásico obtiene de ahí su eficacia. A través de una regulación a la vez tenue y fuerte, la institución cinematográfica gana en los dos campos: si el espectador se desliza por y en la historia, aquélla se le impone subrepticamente; si atiende al discurso, es glorificada por su ‘savoir-faire’”<sup>136</sup>.*

John McTiernan busca, con sus filmes, el respaldo del público, al menos el deleite del espectador medio, en tanto que su cine tiene un carácter comercial, ya que su visión del mismo es siempre como comunicación (sin espectadores, sus películas, como las de cualquier otro

---

<sup>135</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 122.

<sup>136</sup> *Ibídem*.

director hollywoodiense y no hollywoodiense, serían meros constructos destinados a cinéfilos o públicos marginales o exclusivos). Razón por la cual McT siempre intenta ofrecer toda la información posible al espectador, nunca le omite nada ni le engaña intencionadamente (siempre, el espectador sabrá tanto como el personaje protagonista a través de cuyos ojos –focalización- veamos la película), con la intención de conseguir esa complacencia, y con ella su respaldo<sup>137</sup>.

### III. 2. VII. Historia y narración.

Dentro de la narrativa audiovisual (cinematográfica) en la que estamos inmersos, es muy importante tener definidos dos conceptos básicos, a saber: **historia** y **narración**.

Como ya hemos señalado, cine y narración son, en la actualidad, consustanciales, aunque no siempre fue así, en sus primeros días el cine no estaba destinado a otra cosa que no fuera ser un mero medio de registro, sin vocación de contar historias en exclusiva (no estaba destinado a ser solamente narrativo). Pero el encuentro entre el cine y narración no fue algo azaroso, existían varias razones para que este enlace se produjera, algunas afectaban a la materia de la expresión cinematográfica –las ya

---

<sup>137</sup> Esa conexión con el público se debe a que McT realiza sus filmes teniendo muy presente la ilusión y sensación de maravilla que lo embargaba el cine cuando era un niño. *“Intento conseguir, en mis películas, esa sensación de maravilla y alegría que tenía cuando era un crío. Y si, hay toda una suerte de películas que me gustaría hacer. Estoy muy lejos de parar, así que imagino que me acercaré a algunas de ella”*. Esa sensación del verdadero calor del hogar combinado con el paraíso de la infancia se traduce en su afición por coleccionar trenes eléctricos de juguete: *“En su rancho, una pequeño cuarto está enteramente consagrado a la pasión del realizador por los trenes eléctricos...donde McT se retira largas horas como si de un refugio se tratara para observar los circuitos como si fueran una composición”*. *Cahiers du cinéma*, número 690. París. 2013. Pág.: 96.

concretadas anteriormente imagen móvil figurativa e imagen en movimiento- y a la búsqueda de una legitimidad<sup>138</sup>.

**Lo aquí nos interesa es el cine narrativo, el cine que tiene como fin contar una historia** –cierta o no, verosímil o no-, pues este es el cine que realiza John McTiernan.

Pero, lo narrativo no es lo cinematográfico ni viceversa. Entendemos lo cinematográfico, como hace Christian Metz, como todo aquello que tan sólo puede aparecer en el cine, y que constituye, de forma específica, el lenguaje cinematográfico en el sentido limitado del término. Lo narrativo es, por definición, extra-cinematográfico, los sistemas de narración se han elaborado fuera del cine y mucho antes de su aparición (y conciernen tanto al teatro o la novela, como a la conversación cotidiana). No podemos olvidar que lo cinematográfico y lo narrativo mantienen muchas interacciones y que existe un modelo principio de la narrativa cinematográfica diferente en algunos aspectos de la narrativa teatral o la narrativa novelesca.

El cine narrativo es actualmente dominante y a través de él, podemos alcanzar lo esencial de la institución cinematográfica, su lugar, sus funciones, sus efectos, para situarla en el conjunto de la historia del cine y de las artes. Autores como Aumont o Bergala afirman que toda película es

---

<sup>138</sup> No olvidemos que los propios hermanos Lumière consideraban al cine como una ‘invención sin porvenir’; era, en estos primeros tiempos, una atracción de feria, un espectáculo un tanto despreciable. Esta idea se refleja en películas como *“Drácula de Bram Stoker”* dirigida por Francis Ford Coppola (1992), donde el personaje de Mina Harker, ante la pregunta del conde Drácula sobre el cinematógrafo como una maravilla del mundo civilizado, ésta le responde: *“si busca cultura visite un museo, Londres está lleno de ellos”*. O en *“La invención de Hugo”* dirigida por Martin Scorsese (2011), donde se nos relata como un fascinado Méliès intenta comprar un cinematógrafo a los hermanos Lumière, pero estos le responden que no, porque *“estaban convencidos de que el cinematógrafo no era más que una moda pasajera, y no le veían ningún futuro o, al menos, eso dijeron”*.

una película de ficción, y que ésta es aquella que pretende representar al imaginario, esto es, una historia.

El cine de ficción es doblemente irreal, primero por lo que representa, la ficción (acción irreal de actores y decorados falsos) y, segundo, por la manera como lo representa (imágenes de actores o de objetos). El cine, como arte de representación, es la más realista de todas, mucho más que la pintura o el teatro. Y, sin embargo, tienen el poder de ausentar lo que nos está mostrando, tanto en el tiempo como en el espacio. En el teatro, por ejemplo, lo que se representa, lo que se significa es real y existe, aunque lo representado sea falso. En el cine, representante y representado son los dos ficticios, por eso, cualquier película es una película de ficción.

El cine de ficción está constituido por elementos invariables, por unos elementos constantes. Si tomamos como ejemplo la definición de función que aportó el formalista Vladimir Propp al estudiar la narrativa en los cuentos tradicionales, folklóricos y de hadas rusos y universalizar sus resultados, nos encontramos que: *“los elementos constantes, permanentes en el cuento son las funciones de los personajes, sean cuales fueren esos personajes y sea cual fuere la manera en que se realizan esas funciones. Las funciones son las partes constitutivas fundamentales del cuento”*<sup>139</sup>.

Las funciones, dentro del cine narrativo (o cine de ficción), se combinan entre ellas dentro de las secuencias constituyendo mini-programas, puesto que una arrastra a la otra hasta el final o clausura que va

---

<sup>139</sup> PROPP, Vladimir: *Morfología del cuento*. Editorial Akal. Madrid. 2001. Pág.: 32.

a significar la vuelta a un estado de equilibrio inicial o el acceso al estado final tan deseado por el espectador.

Desde este punto de vista, toda historia es homeostática, se va a limitar a referir la reducción de un desorden, lo devuelve a su lugar. Si la instancia narrativa (formada por relato, historia y narración) tiene una libertad restringida para su organización interna y la sucesión de secuencias o programas es, por el contrario, libre de escoger la manera en que se han de llevar las funciones o fijar los atributos y las características de los personajes. Esta libertad es la que permite revestir de un aspecto siempre nuevo el juego regulado y limitado de hacer cine contando historias.

Una vez planteada esta división entre los diversos tipos de cine, podemos entender el criterio selectivo de un director como McTiernan, o, al menos, preguntárnoslo: ¿sería McTiernan tan buen (o mal) creador si dirigiera sus pasos por otros caminos?. ¿Si su cine estuviera más próximo de las películas consideradas como experiencias visuales no acentuadamente narrativas, sería interesante para los estudiosos del cine?. Lo único que tiene una rápida respuesta es que el público, la masa, el espectador medio que acude al cine en tropel, no acudiría de la misma forma. Pues, hacer interesante su cine para el público general, contando con los mismo elementos que están al alcance de todos los realizadores y creadores audiovisuales, es una de las características más importantes de la obra de McTiernan.

La ecuación del éxito se basa en la elección inicial del tipo de cine más aceptado culturalmente. Los diferentes puntos de vista que adopta en su modo narrativo nos dosifican la información con la que contamos como

espectadores de manera que apoyándose en elementos que más adelante pormenorizaremos y que aquí vamos a citar muy brevemente como la redundancia (muy necesaria por otra parte), el retraso, el suspense, la sorpresa y la pluralidad de personajes importantes para la narración, es decir, con peso dentro de la trama, John McTiernan matiza como autor la forma de transmitirla al espectador.

Dentro de la cinematografía mundial, el país de mayor producción de cine del mundo es India. Allí, sus películas del género de acción están acentuadas por una exageración en las acciones de los personajes, sucesos y acontecimientos que roza lo inverosímil y por una concepción de la puesta en escena, y del montaje interno, propia de los números musicales del cine de Bollywood (Bombay) y Tollywood (Bengala occidental). La manera de contar la historia por parte de los directores hindúes está muy marcada por ello, por esa hipérbole narrativa. Es muy difícil (o no pueden) desamoldarse a ese patrón. McTiernan conoce los patrones del cine que interesa, y los aplica valientemente, conocedor de que el éxito se produce por acumulación de los mismos; aunque no siempre se pueden asegurar los resultados porque los caprichos de los gustos del público de cada momento son insondables hasta después de la comercialización de la película.

Retomando los dos conceptos importantes, historia y narración, que hemos apuntado al comienzo de este apartado, éstos han sido tratados por numerosos teóricos, desde Michel Chion hasta Jesús García Jiménez. La distinción entre ambos conceptos es muy clara: la historia propiamente dicha es lo que ocurre y la narración (relato o discurso) es el modo en que es contada la historia. El ‘arte’ de la narración puede amenizar por si sola una historia carente de sorpresas, al igual que una mala narración puede

mandar al traste el interés por una buena historia (es algo que todos hemos podido comprobar en el visionado de algunas películas).

Émile Benveniste, en su obra ya citada<sup>140</sup>, expresa muy claramente la distinción por medio de los términos de **historia**, argumento, lógica de las acciones, en definitiva, lo que denominamos **diégesis**; y de **discurso**, tiempos, aspectos, modos de relato. De esta forma, podemos afirmar que una historia puede ser contada por diferentes medios, mientras que el discurso es específico para cada uno de los medios utilizados.

En relación a nuestro objeto de estudio, el sello de autor, lo que importa no es tanto los acontecimientos relatados (que nos atañen igualmente), sino el modo con el cual el narrador nos los cuenta. **Centraríamos ahí el camino del sello autorial, donde encontraremos las huellas de su identidad**, pues, como es sabido, existen infinitas (o casi) formas de narrar una misma historia, pero solo a través de las elecciones, activadas o inactivadas, encontraremos el lugar donde se halla el estilo personal, es decir, **las soluciones reiteradas ante los diferentes problemas planteados en el transcurso de la narración**.

Para que una historia cobre toda su fuerza ha de tener unidad de tema, de forma, de acción, de tono, utilización correcta de las elipsis, etcétera; sin esa unidad, la historia, y el interés de la misma, se puede echar a perder por completo. Por ejemplo, que ocurriría si la historia de la película *“Psicosis”* (1960) de Alfred Hitchcock se contara de forma lineal confesando desde su comienzo lo que ocurre (un hombre, tras matar a su madre, pierde la cabeza, acaba creyendo que es ella y asesina, llevando por

---

<sup>140</sup> BENVENISTE, Émile: *Problemas de lingüística general*. Editorial Siglo XXI. México. 1974.



atuendo las ropas de ésta, a los huéspedes que se alojan en el hotel que regenta), puede que el filme pierda fuerza, intensidad, que ya no tenga interés o que no logre despertarlo en el espectador, o sencillamente que no tenga ya sentido. Sin embargo, el modo del relato elegido por Hitchcock posee toda la fuerza de la realización. En este caso, la narración está construida sobre una elipsis –una paraelipsis- que oculta al espectador una información de capital importancia (la obra del realizador británico está llena de ellas, y, en su mayoría, una disposición lineal de la historia –sin la utilización de la elipsis- haría disminuir la intensidad y las sorpresas que contienen las películas, basta con recordar otras obras cinematográficas como “*Marnie la ladrona*” (1964) por ejemplo)<sup>141</sup>.

Si lo aplicamos a nuestro realizador, John McTiernan, está claro que la historia narrada en “*Basic*” (2003) perdería toda su fuerza de estar contada de manera lineal: el Sargento Mayor West y el agente de la DEA Tom Hardy, miembros de un grupo de fuerzas especiales secreto, deciden emprender una misión durante unas maniobras para descubrir al responsable, y a sus cómplices, de un importante tráfico de drogas en la base militar en la que el sargento es instructor; tras la misión West finge su propia muerte y consigue que el responsable de la investigación sea su

---

<sup>141</sup> Un director que abusa de este modo de relato no lineal para que la historia gane en intensidad e interés es Alejandro González Iñárritu, especialmente en sus dos obras “*Amores perros*” (2000) y “*21 gramos*” (2003), que contadas de manera lineal perderían toda capacidad de sorpresa. Por no hablar de películas que nos cuentan sucesos alternativos, como sucede en “*La casa del lago*” dirigida por Alejandro Agresti (2006) en la que chico y chica se enamoran a través de las cartas que se escriben mutuamente y que dejan en un buzón de la susodicha casa del lago que habitan pero en tiempos diferentes, concretamente dos años. De modo lineal primero tendríamos que asistir a la narración de los acontecimientos del chico y después de la chica hasta alcanzar el final feliz, el encuentro en el presente entre ambos, pero de esta forma el filme perdería en interés y sorpresa. O, en la película “*Dos vidas en un instante*” de Peter Howitt (1998), que nos narra como la posibilidad de que ocurra, o no, un suceso nimio (en este caso la pérdida del metro) puede deparar un destino completamente diferente a la protagonista; en uno descubre la infidelidad de su pareja (el mismo día en que pierde el empleo), en el otro no. Se desarrollan así las dos líneas paralelas de la vida de la chica, cuyo interés y sorpresa se mantienen al contarse alternativamente y no de forma lineal, esto es, primero un destino y luego el otro.

amigo Hardy, poniendo finalmente en evidencia al responsable último y culpable, el Coronel Styles. Por no hablar de la pérdida de su sentido, pues el filme está construido en torno a la investigación que ha de realizar la Capitana Julia Osborne, algo innecesario (al menos para el espectador, no tanto así para el personaje) si ya hemos asistido a la narración de los acontecimientos más importantes<sup>142</sup>.

Otro ejemplo muy corriente de sorpresa basado en una elipsis y al que se recurre a menudo: un personaje huye e intentan esconderse de un asesino o de alguien que puede ocasionarle un daño grave. El realizador nos muestra al personaje ocultándose o a punto de ocultarse. Es lo que ocurre, por ejemplo, en *“Goldeneye”* dirigida por Martin Campbell (1995). Durante el ataque a la base de los satélites rusos Petya y Mischa en

---

<sup>142</sup> Existen algunos casos en los que la reordenación lineal de la narración de una película es un aliciente para el cinéfilo, es el caso de *“Memento”* de Christopher Nolan (2000) cuya edición doméstica en DVD incluía el montaje cronológico del filme, o *“Los cronocrímenes”* de Nacho Vigalondo (2007), película patria sobre las paradojas temporales y cuya edición en DVD también contaba con la película ordenada linealmente. Un ejemplo más interesante lo supone el filme *“Pulp fiction”* dirigido por Quentin Tarantino (1994), del que circuló –durante muy poco tiempo por violar los derechos de propiedad– una versión ordenada cronológicamente y que podía verse en internet (a través de ‘Youtube’). Pese a lo anecdótico de esta particular y no oficial versión, la reordenación hacía perder gran parte de la intensidad, sorpresa y frescura que si alcanzaba el montaje original creado por Tarantino. Resumamos cronológicamente su argumento para apreciarlo con más claridad: Jules y Vincet son dos delincuentes que han de recuperar un maletín robado a su jefe, Marsellus. Consiguen el maletín, pero durante el regreso disparan en su coche a uno de los ladrones (en realidad cómplice de éstos) ensuciando todo de vísceras. Deciden entonces acudir a su amigo Jimmie y al Señor Lobo para que se deshagan del coche y del cadáver. Cuando se resuelve el problema entran en una cafetería para desayunar y allí asisten al intento de robo de dos ladrones de baja estofa, Pumpkin y Honey Bunny, a quienes dejan ir mientras no toquen sus pertenencias. Vincent es llamado por su jefe Marsellus, un mafioso que se dedica, entre otras cosas, a amañar combates de boxeo comprando a uno de los púgiles, Butch Coolidge. Marsellus le ordena a Vincent que saque a su mujer Mia a divertirse ya que él estará ausente. Durante la salida, Vincent y Mia cenan y bailan, pero de regreso, la mujer tiene una sobredosis. Vincent socorre a la muchacha llevándola a la casa de su camello particular, donde inyectan adrenalina directamente a su corazón para reanimarla. Tras el susto, Vincent lleva a Mia de nuevo a su casa. Butch, el boxeador comprado por Marsellus decide jugársela a éste ganando el combate y cobrando una gran suma de dinero de las apuestas, para poder así largarse de la ciudad con su novia Fabienne. Antes de partir decide ir a su casa para recuperar un reloj que perteneció a su padre y de gran valor sentimental para él. En la casa se encuentra con Vincent, enviado por Marsellus, a quien mata. Durante la huida se tropieza con Marsellus y tras un intento de atropello y un accidente de coche, ambos acaban peleando dentro de una tienda de antigüedades donde son atacados por el dueño, quien los deja inconscientes. Despiertan maniatados ante la presencia del dueño de la tienda y de Zed, quien sodomizará a Marsellus. Butch logra soltarse, armarse con una espada y liberar a Marsellus, quedando ambos hombres en paz. El púgil puede así recoger a su novia y salir de la ciudad.

Severnaya, vemos como la chica protagonista, Natalya Simonova (la ‘chica bond’ del filme) observa el conducto de ventilación como el lugar más indicado para esconderse y un movimiento de cámara siguiendo su mirada así nos lo subraya. Cuando la antagonista entra en la sala y observa ese mismo conducto, dispara frenéticamente contra él y después abandona la estancia. El espectador cree que la mujer ha muerto, pero cuando todo parece en calma, la cámara se centra en un pequeño mueble bajo donde la mujer se ha escondido y del que sale completamente ilesa. El narrador omnisciente nos ha ocultado el hecho de que el personaje consideró, tras pensárselo en el último momento, que no era la elección adecuada y decidió ocultarse en el mueble en vez de en el conducto de ventilación hasta que los villanos hubieran abandonado el lugar<sup>143</sup>.

La película debe, además, tener una intriga principal rodeada de intrigas secundarias cuya función es apoyar la idea central. Pero si el filme carece de unidad, estas tramas secundarias pueden acabar sepultando la trama principal. De esta forma, en *“Jungla de cristal. La venganza”* (1995), el tema principal es la búsqueda y captura del terrorista que amenaza con detonar varias bombas repartidas por la ciudad de Nueva York y que se hace llamar Simon. En ningún momento se deja de lado, aunque los temas secundarios nos muestren las vicisitudes por las que han de pasar John McClane y su acompañante involuntario Zeus corriendo de

---

<sup>143</sup> Una secuencia clásica de este tipo de uso de la elipsis no funcional sino puramente semántica lo encontramos en la película de Alfred Hitchcock *“Cortina rasgada”* (1966), durante la huida de Paul Newman y Julie Andrews, cuando se hace creer al espectador que estos han perecido al ser tiroteados los cestos en los que antes los ha visto esconderse. En el cine de acción encontramos un ejemplo muy similar hacia el final del filme *“Eraser (Eliminador)”* de Chuck Russell (1996), cuando, tras la salida del juicio, el agente de los U. S. Marshall John Kruger (Arnold Schwarzenegger) y su principal testigo protegida, Lee Cullen (Vanessa Williams) entran en su furgoneta, ante la mirada de los altos cargos implicados en tráfico de armas, y ésta explota saltando por los aires, haciendo creer al público que han sido eliminados. Pero al final de la secuencia vemos que bajo la furgoneta destrozada una entrada a los túneles de alcantarillado se cierra, para después volver al ver al agente federal eliminar, esta vez definitivamente, a los villanos de la película, pudiendo él y la chica, al dárselos por muertos, comenzar una nueva y feliz vida juntos.

un lado a otro de la metrópoli; estos ocupan gran parte del filme, pero siempre se tiene en mente y en primer lugar la detención del villano. Esto que puede parecer una simplificación de contenidos dentro de una narración cinematográfica es propio del género de acción (entre otros muchos, como el de aventuras sin ir más lejos), ya que otro tipo de planteamiento distraería la atención de las peripecias y trabajos que ha de sortear el héroe. Una película como *“Forrest Gump”* realizada por Robert Zemeckis (1994) puede servirnos como contraejemplo. En ella el asistimos a los episodios más importantes de la vida y evolución personal de su protagonista (el tema principal), pero que en sí poseen una importancia sustancial, no teniendo claro cuál es más importante al final para su evolución como ser humano (ser una estrella del fútbol universitario -el fútbol como lo entienden los estadounidenses-, combatir en la guerra de Vietnam, alentar al movimiento contracultural hippie, ser campeón de ping-pong, crear una gran empresa o ser accionista de la multinacional Apple, correr una maratón de tres años, etcétera). Al final de la película vemos que el reencuentro con su amor de toda la vida y el descubrimiento y ejercicio de la paternidad permiten alcanzar el tan deseado final feliz.

Concretados los aspectos de historia y narración, hemos de tratar a continuación el concepto de historia narrativa en sus tres aspectos principales, a saber: la historia narrativa como acción, como texto y como relato.

Introduciéndonos en este campo a través de Jesús García Jiménez<sup>144</sup> nos encontramos en primer lugar la consideración de la historia narrativa como acción. *“Dolezel sostiene que el ‘motifema’ es la unidad mínima de*

---

<sup>144</sup> GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús: *Narrativa audiovisual*. Editorial Cátedra. Madrid. 1993.

*la historia narrativa*”<sup>145</sup>, separando el concepto de historia del espacio y del tiempo, haciéndolo coincidir con la acción. Mieke Bal, por su parte, opina que ha de reconocerse a la fábula, la intriga o la trama tantos títulos como a la acción para ser considerados como sinónimos de la historia<sup>146</sup>. Cree además, que la reducción de la historia a la ‘pura acción’ se opone a la lógica de la acción misma.

La aportación más acertada la encontramos en Gérard Genette, quien considera a la historia como relato y al relato como la *expansión* de una forma verbal. Coincidimos con Genette en que la acción es, en cuanto forma verbal, la unidad mínima de la historia –García Jiménez nos lo resume de la siguiente forma: “*Odisea = Ulises vuelve a Ítaca*”-. No obstante, es necesario plantear, en estudios posteriores, la creación de lo específico audiovisual cinematográfico al respecto, esto es, una traducción de conceptos a la realidad de las historias cinematográficas.

Para comprender la historia narrativa como texto, hemos de tener en consideración que si un texto es “*un conjunto finito y estructurado de signos lingüísticos*” como lo definió Iuri Lotman<sup>147</sup>, el texto narrativo queda definido como “*aquel conjunto finito y estructurado de signos lingüísticos, en el que una instancia enunciativa cuenta una historia*”<sup>148</sup>. Contar una historia, en definitiva, es producir enunciados que la significan.

---

<sup>145</sup> Ídem. Pág.: 135.

<sup>146</sup> Bal utiliza el término de historia por seguir a Gérard Genette a quien consideraba “*uno de los más perspicaces cultivadores del análisis narratológico*”. No seremos nosotros quienes le llevemos la contraria.

<sup>147</sup> LOTMAN, Iuri: *La structure du texte artistique* (1973) citado por GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús: *Narrativa audiovisual*. Editorial Cátedra. Madrid. 1993. Pág.: 136.

<sup>148</sup> Ibídem.

En cuanto a la aceptación de la historia narrativa como relato, definiremos el relato como el significado completo de la historia contada (en cuanto contada, nos matiza Jesús García Jiménez). Es el significado del texto narrativo en su conjunto y equivale al concepto de historia relatada.

El estilema de autor tendrá por lo tanto, muchos elementos identificables en él por su iteración en un discurso produciendo un ritmo, también definido como la reiteración periódica e insistente de un elemento audiovisual dominante en la cadena narrativa. ¿Qué podemos entender, en definitiva, por historia narrativa?. **La historia narrativa es aquello que es contado en unos medios determinados, de un modo determinado y con un fin determinado.**

La consideración del texto narrativo implica una doble perspectiva, a saber, una perspectiva genética y una perspectiva semiótica. El relato (en cuanto historia contada) nos añade una tercera, la perspectiva retórica. “*El relato es la historia misma sometida a un tratamiento relacional: la función de un discurso que actúa en ese doble nivel: lingüístico y retórico*” nos puntualiza García Jiménez (1993).

Muchos de los elementos o figuras retóricas –como parte del análisis estilístico primario- son deudoras de la lingüística ya que muchos tropos hacen referencia a situaciones *creativas poéticas* que sólo pueden darse en la literatura oral y escrita, y que, por lo tanto, han de ser traducidos al mundo audiovisual cinematográfico. La naturaleza de los medios sonoros e icónicos ha de dar opciones de nuevas figuras que serían objeto de estudio más pormenorizado en investigaciones enfocadas a ello. Para nosotros,

baste decir que la base lingüística existente es suficiente para delimitar el concepto de estilema de autor.

Encontramos en John McTiernan que la historia narrativa tienen unas características determinadas, puesto que cuenta una historia en un medio determinado –el cine-, de un modo determinado –el suyo personal que descubriremos más adelante con el análisis y enunciación de sus estilemas- y con un fin determinado –proporcionar entretenimiento de calidad al público durante unas horas intentado contar una historia en la que deja su huella y su visión personal, para ‘hacer hacer’ (función conativa del mensaje) al espectador-. No nos olvidamos que aunque es variable en el tiempo y, por ende, en el desarrollo de toda su filmografía en su conjunto, puede ser entendido siempre como **una unidad de destino personal que el propio McTiernan pretende subrayar en tanto en cuanto es mensaje y en tanto en cuanto es personal.**

Supone esto la justificación científica de nuestro estudio de su estilema, y por ampliación de conceptos, el estudio pródigo del fenómeno *estilema* aplicable a cualquier creador audiovisual (o de cualquier otra índole creativa humana) que se pretenda analizar en un momento dado mediante estas mismas técnicas. No pretendemos encauzar el estilema de autor como un mero proceso mecánico de repetición ni de ideas, planteamientos o soluciones audiovisuales. Esta visión de la fenomenología autorial está muy lejos de nuestros objetivos e intereses. Partimos de las bases más profundas de la creatividad –incognoscibles en su esencia íntima en algunas ocasiones-, para descubrir como el autor-creador utiliza u omite mediante las figuras retóricas, elementos sustanciales del discurso –en especial- y de la historia.

### III. 2. VIII. Los códigos narrativos, funciones y personajes.

La narrativa de ficción se asienta sobre tres pilares, los códigos narrativos, funciones y personajes.

Los códigos narrativos hacen referencia –una parte de esos códigos– a la historia programada, a la historia con un final calculado, pero que se va dosificando a lo largo del filme con lo que Aumont y sus camaradas denominan **intriga de predestinación y frase hermenéutica**.

*“Cuando se va a ver una película de ficción, siempre se encuentra, simultáneamente, con el mismo filme y un filme diferente”<sup>149</sup>.*

Por un lado tenemos la consideración de que todas las realizaciones cinematográficas cuentan la misma historia pero bajo aspectos y con sucesos diferentes. Esa historia no sería otra que la del enfrentamiento entre deseo y ley (a través de su dialéctica de sorpresas esperadas, la historia

---

<sup>149</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 122. Casi todas las historias pueden ser reducidas a temas universales simples, pero es en su desarrollo de esos temas donde el espectador espera encontrar sorpresas (salvando la aparente paradoja). Cuanto más elaboradas y menos predecibles sean, mayor será el disfrute de la película. Cuanto más universales sean sus temas, mejor sobrevivirá el filme al ineludible paso del tiempo. Ese interrogante que nos plantea el tiempo futuro a la hora de calcular en el presente la valía de una obra cinematográfica, es fácilmente aplicable al trabajo de John McTiernan, ya que no sabemos si un siglo más tarde de su desaparición (y de la nuestra) será recordado; y en caso de que así fuere, lo será por alguna de sus obras en concreto. ¿Será recordado McTiernan por su aportación al cine de acción?. ¿Lo será sólo por ser el director de la primera de las películas protagonizadas por el policía John McClane?. ¿O lo será por haber dirigido buenas películas de género y después caer en desgracia al ser encarcelado por mentir al FBI?. Puede, incluso, que su gran obra maestra esté aún por realizarse. Sea como fuere, la apuesta personal de un director como McTiernan –de un realizador, de un guionista, de un compositor musical o de un productor– no posee por sí sola valor alguno para pasar a la posteridad, ya que es y será el público (juez, jurado y verdugo) quien dictamine qué parámetros son los que otorgan el grado de inmortalidad.



siempre es la misma, siempre es diferente). Por otro lado, toda película de ficción correctamente desarrollada debe dar la impresión, siempre, de poseer un desarrollo regulado y una aparición (acciones) debidas en mayor o menor medida al azar. Este azar es el que permite, bajo ciertas circunstancias, suspender la visión ‘correcta’ o ‘normalizada’ de la realidad, y el cine es su representante vicario, que aporta elementos para confrontar el mensaje que el espectador recibe como impacto audiovisual en una sala donde acude para que lo ‘engañen’ voluntaria y consentidamente bajo unos preceptos admitidos de pseudonormalidad en la que vuelca sus ansias y sus expectativas<sup>150</sup>. Es la paradoja cinematográfica en la que se encuentra el espectador: poder y no poder prever la continuación, querer conocerla y no quererla<sup>151</sup>.

<sup>150</sup> Pero el espectador puede saberse engañado y molesto por ello, como ejemplifica la película “*Misery*” dirigida por Rob Reiner (1990), cuya protagonista, Annie Wilkes (Kathy Bates) ya se sentía engañada de niña en las emisiones de las películas seriales (‘movie serial’ o ‘film serial’) a las que asistía cada semana porque éstas jugaban con falsedades (el héroe quedaba atrapado en un coche en llamas al final de un capítulo pero al comienzo del siguiente conseguía salir milagrosamente del vehículo). La película serial que menciona el personaje es “*The king of the Rocket man*” (Fred C. Brannon, 1949), conocido simplemente por Rocketman, compuesta por 12 capítulos de una duración de entre 13 y 20 minutos. Estos seriales tuvieron mucho éxito durante la época silente del cine y su etapa dorada puede fecharse entre 1936 y 1945. Entre los muchos realizados podemos citar algún ejemplo conocido como “*What happened to Mary?*” (1912), “*Fantômas*” (1913), “*The perils of Pauline*” (1914), “*The exploit of Elaine*” (1914), “*Flash Gordon*” (1936), “*The phantom rider*” (1936), “*Zorro rides again*” (1937), “*The adventures of Captain Marvel*” (1941) y “*Captain America*” (1944). Trataron todos los géneros y temáticas: el oeste, crimen, espionaje, comic, ciencia ficción, aventuras. Generalmente cada episodio acababa de la misma forma, mediante un gancho (el denominado ‘cliffhanger’, cuya traducción más asequible sería ‘colgado de un acantilado’). La falta de lógica, el falseamiento, en la superación del contratiempo final en el nuevo capítulo es lo que enfurecía a la protagonista del filme de Rob Reiner; tanto es así que mientras mantiene cautivo a su escritor de novelas románticas favorito (Paul Sheldon, encarnado por James Caan), le reprocha la falta de un final feliz –éste a decidió matar a su personaje más conocido, Misery Chastain, para dedicarse a otros géneros- y le obliga a reescribirlo en su nueva novela, pero siempre siguiendo la lógica del relato, nunca falseando, como hacían aquellas películas seriales, ni engañando al espectador.

<sup>151</sup> Hay códigos normativos no escritos, como aquel que prohíbe matar al protagonista al comienzo de la película, y en algunos casos ni siquiera al final de la misma –rompería el anhelado final feliz- como han demostrado recientemente películas como “*Drive*” dirigida por Nicolas Winding Refn (2011) y “*El caballero oscuro: la leyenda renace*” de Christopher Nolan (2012). McTiernan juega con este código no escrito al final de “*El último gran héroe*” (1993), cuando creemos que el protagonista –un personaje de ficción en el mundo real- está a punto de morir (hasta es perseguido por la propia muerte que ha escapado del conocidísimo film de Ingmar Bergman), pero que es nuevamente introducido en la ficción –en la película a la que pertenece- donde apenas tiene un rasguño. Aún así directores como Eisenstein o Hitchcock se atreven a eliminar a los que parecían sus protagonistas, como ocurre con el marinero Vasilenchuc en “*El acorazado Potemkin*” (1925) y con Marion Crane en “*Psicosis*” (1960). Pero a algunos personajes no se les puede dejar morir ni al final de la película, como dice el narrador de “*George de la jungla*” de Sam Weisman (1997): “...al pobre George le han pegado un balazo, pero no

Este aspecto de una película cinematográfica se parece a un ritual, a través de un número concreto de etapas obligadas y de vueltas necesarias se conduce al espectador hasta el desvelamiento de la solución o de la verdad.

Roland Barthes ya veía esa paradoja en todo relato<sup>152</sup>. Una parte de los códigos narrativos tiende a regular el avance ralentizado con destino hacia la solución y el final de la historia, en otras palabras, el avance conduce al desarrollo final, rechazándolo continuamente. Este avance se modula por medio de los dos códigos ya mencionados: **la intriga de predestinación y la frase hermenéutica**.

La intriga de predestinación consiste en dar en los primeros minutos de la película, lo esencial de la intriga y su resolución, o, al menos, la resolución esperada. Thierry Kuntzel, citado por Aumont<sup>153</sup> ha destacado *“el parentesco que existe entre esta intriga de predestinación y el sueño-prólogo que presenta de forma muy condensada y alusiva lo que un segundo sueño desarrollará después”*. Este procedimiento narrativo es

---

*puede morir porque es el héroe*”. O bien por razones comerciales, solo así se explican las milagrosas resurrecciones de personajes aparentemente muertos en filmes anteriores, como demuestran Ellen Ripley en *“Alien resurrección”* de Jean-Pierre Jeunet (1997) o el personaje de Jigsaw en la saga de terror iniciada con *“Saw”* de James Wan (2004). Algunas películas falsean la muerte de sus protagonistas al comienzo de la narración, es el caso de *“Fallen”* dirigida por Gregory Hoblit (1998), que comienza con una imagen tramposa del que creemos protagonista huyendo de una muerte segura mientras la que creemos su voz en off nos dice: *“quiero hablaros del día en que estuve a punto de morir”* (en la película doblada, la interpretación de Pere Molina ayuda a identificar mejor la voz con el personaje –él es la voz habitual en español para Denzel Washington y es la que oímos en el personaje y en off- y a engañar al espectador). Otra película que hace lo mismo y que llega a extremos imperdonables es la tramposa *“El sexto sentido”* de M. Night Shyamalan (1999), que omite información y falsea algunas secuencias (cómo es posible si no que una persona entre en un lujoso restaurante donde ha quedado con su esposa y que nadie le reciba en la entrada, le indique y acompañe a la mesa o se acerque para tomarle nota). McTiernan por su parte, no juega ni engaña al espectador. Al comienzo de *“Nómadas”* (1986), el personaje interpretado por Piercer Brosnan muere, y muere de verdad. Su aparición posterior se debe a los recuerdos que de éste se han introducido en la mente de la doctora que lo atendió en urgencias.

<sup>152</sup> BARTHES, Roland: S/Z. Editorial Siglo XXI. Madrid. 1980.

<sup>153</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 125.

muy frecuente en el cine, especialmente en las películas con enigma o misterio por resolver, pues lejos de ‘matar’ el suspense, lo refuerza. En la ya clásica obra “*American beauty*” dirigida por Sam Mendes (1999) el protagonista nos anticipa el final del filme al presentarse de la siguiente forma: “*Me llamo Lester Burnham. Este es mi barrio. Esta es mi calle. Esta es mi vida. Tengo 42 años. En menos de un año habré muerto. Claro que eso no lo sé aún. Y, en cierto modo, ya estoy muerto*”.

La intriga de la predestinación da su orientación a la historia y al relato fijando de algún modo, en la mente del espectador, la programación. La intriga de la predestinación puede figurar **explícita**, como es el caso de “*Perdición*” de Billy Wilder (1944) donde el protagonista facilita de inicio la solución del enigma: él es el asesino (ha matado por una mujer y por dinero, pero acaba perdiendo lo uno y lo otro). Puede figurar **alusiva**, bajo la forma de algunos planos en los créditos, el ejemplo de sobra conocido por todos de “*El sueño eterno*” de Howard Hawks (1946) con las sombras de la pareja protagonista y de los dos cigarrillos consumiéndose lentamente al borde de un cenicero (uno de ellos manchado con pintalabios) durante los créditos iniciales. Y, por último, puede figurar **implícita**, como ocurre en el cine de catástrofes, que comienza (las más de las veces) con una eventualidad catastrófica que habrá de ser superada. Por ejemplo la muerte del padre y la contemplación del ojo (el centro) de un huracán (o tornado, como dicta el título de la película) por parte de la protagonista (siendo niña) en el filme “*Twister*” de Jan de Bont (1996).

Una vez anunciada la solución –o posible resolución-, trazada la historia y programado el relato, intervienen toda una serie de demoras, consistentes en una secuencia de etapas de relevo que conducen de la

puesta a punto del enigma a su resolución por medio de falsas pistas, trampas, suspenses, revelaciones, vueltas y omisiones. Es lo que se conoce como frase hermenéutica<sup>154</sup>.

*“En ‘Crimen perfecto’ de Alfred Hitchcock (1953), en el momento en que el asesino a sueldo ocasional está a punto de entrar en el apartamento de la víctima, la serie de planos se establece de forma que produzca la sensación de una perfecta concordancia entre el tiempo diegético y el tiempo del relato. Pero el montaje, que sigue las reglas tradicionales para mostrar cómo se atraviesa una puerta, y que por tanto instaura una continuidad, ‘salta’ un gesto del asesino, gesto que será más tarde la solución de una parte del enigma”<sup>155</sup>.*

Estos frenos al avance de la historia forman parte de una especie de programa anti-programa. Es programa porque pide ser regulado en su desarrollo para liberar poco a poco la información necesaria para la resolución. Como nos recuerdan Aumont y sus compañeros (1985), *“el escalonado de frenos constituye una especie de sintaxis que regula la disposición (de ahí el término de ‘frase’ en la expresión de Roland Barthes”*. Y es anti-programa porque su función es frenar el avance hacia el desvelamiento de la solución fijada por la intriga de la predestinación<sup>156</sup>.

---

<sup>154</sup> Somos conscientes del concepto hermenéutico como el que aporta recto sentido de interpretación a las cosas en su verdadero significado; en otras palabras, aquel que nos permite hacer descodificaciones correctas a mensajes emitidos con finalidades claras.

<sup>155</sup> Ídem. Pág.: 126.

<sup>156</sup> La intriga de predestinación y la frase hermenéutica son las dos programas, y cada uno el anti-programa de la otra.

El trabajo de la narración consiste en dar apariencia de una progresión que nunca está asegurada, que se debe al azar, no determinada por nada, es decir, de restar importancia, dar naturalidad a una intriga programada a golpes, por medio de un juego de contenciones y de contrarios.

En el cine, la impresión de surgimiento y de fragilidad de los programas está acentuada por el propio significante cinematográfico, puesto que un plano expulsa a otro, como una imagen expulsa a otra (sin que la siguiente se conozca de antemano)<sup>157</sup>.

Hay una economía de medio, las más de las veces en función de los diferentes géneros (que viene dada en algunas ocasiones como una moda pasajera que puede acabar asentándose como canónica). Se basa en un sistema de vaivenes en los que a cada situación positiva le corresponde otra negativa de igual intensidad, pero en sentido contrario, que a su vez, despierta nuevas expectativas de igual fuerza pero en sentido contrario. La economía de este sistema narrativo es eficaz gracias a su ambivalencia, permitiendo al espectador pueda temer y esperar al mismo tiempo. En el cine de acción, por ejemplo, y que es en el que centramos a McTiernan, la escena en la que el héroe es herido por el villano y sus secuaces supone un freno en el desarrollo de la línea directriz de la intriga que exigen su victoria –es un elemento de anti-programa-, pero al mismo tiempo es un

---

<sup>157</sup> La imagen en movimiento se presta muy bien a este juego de los dos programas. “Si el género policíaco es uno de los más prolíficos en el cine, no es, desde luego, por azar, sino porque el enigma encuentra un apoyo en la materia de la expresión que le conviene en particular: la imagen en movimiento, es decir, la imagen inestable. Señalemos por otro lado la relación que existe entre el código narrativo de las demoras y el fetichismo: los dos se articulan sobre el ‘justo-adelante’, sobre la demora del desvelamiento de la verdad”. AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 127.

anuncio lógico –es un elemento de programa (positivo)- de la escena inversa que se sucederá cuando el héroe triunfe sobre los villanos<sup>158</sup>.

En una película de ficción, la historia que ésta transmite obedece a unos programas, reconduce siempre la misma historia y las intrigas sobre las que se construye pueden ser esquematizadas en un número limitado de redes. En definitiva, y como nos señala Alain Bergala (1985), *“el filme de ficción, como el mito o el cuento popular, se apoya en unas estructuras básicas cuyo número de elementos está acabado y cuyas combinaciones son limitadas”*.

Más allá de infinitas variaciones, el cine de ficción está constituido por elementos invariables, las **funciones**, una serie de invarianzas propias del filme ficticio que representan un mínimo denominador común para algunas películas aunque sus géneros sean diversos<sup>159</sup>. Las funciones fueron estudiadas por Vladimir Propp, teniendo como base el cuento popular y folclórico ruso, que se emparentan con los mitemas definidos por el antropólogo francés Claude Lévi-Strauss por medio de sus estudios sobre las manifestaciones culturales (mitos) de numerosos pueblos a lo largo y

---

<sup>158</sup> Jacques Aumont nos destaca al realizador John Ford como un especialista en este tipo de alternancias entre escenas de alegría y escenas de violencia, de manera que el espectador queda sometido a sentimientos extremos, perdiendo de vista lo arbitrario del relato, y lo deja impaciente por conocer las imágenes que siguen y que deben confirmar o disminuir lo que está a punto de ver. Si lo comparamos con un escritor de novelas que destaca por esta misma habilidad, como es el caso del novelista George R. R. Martin y su saga *Canción de hielo y fuego*, esos sentimientos extremos y esa impaciencia que experimenta el lector ante la sucesión de escenas alegres y violentas dentro de un mismo capítulo, puede verse resuelta y apaciguada porque el lector siempre cuenta con el recurso de saltar hasta el final del capítulo (o capítulos posteriores) para verificar de qué forma se cumple el programa.

<sup>159</sup> *“Lo que el viento se llevó”* de Victor Fleming (1939), *“El crepúsculo de los dioses”* dirigida por Billy Wilder (1950) y *“El gatopardo”* realizada por Luchino Visconti (1963) nos hablan del inexorable paso del tiempo y de la sustitución de lo nuevo por lo viejo. *“Ocho y medio”* de Federico Fellini (1963), *“Sueños de un seductor”* de Herbert Ross (1972), *“Siete años en el Tíbet”* de Jean-Jacques Annaud (1997) y *“Memento”* de Christopher Nolan (2000), son filmes en los que, aunque su acción se suceda en circunstancias y situaciones diferentes, con temas y personajes diversos, su intriga puede resumirse de forma esquematizada según un modelo común, a saber: el protagonista emprende el camino que le llevará a conocerse mejor, siguiendo el aforismo *Nosce te ipsum* grabado tiempo atrás en el templo de Apolo (Delfos).

ancho del mundo (encontrando invarianzas de contenido en sus relatos fantásticos, que por desgracia no se analizaron en la forma discursiva de los mismos).

Vladimir Yákovlevich Propp dejó claro que *“los elementos constantes, permanentes en el cuento son las funciones de los personajes, sean cuales fueren esos personajes y sea cual fuere la manera en que se realizan esas funciones. Las funciones son las partes constitutivas fundamentales del cuento”*<sup>160</sup>. Como demuestran los ejemplos citados al pie de página, las situaciones, los personajes o las modalidades de acción varían, pero las funciones quedan, las funciones son idénticas. A este respecto, Aumont y sus compañeros apuntan que:

*“Las funciones se combinan entre ellas dentro de las secuencias constituyendo mini-programas, puesto que una arrastra a la otra (y así sucesivamente) hasta la clausura que significa la vuelta a un estado inicial o el acceso al estado deseado [...] Desde este punto de vista, toda historia es homeostática: se limita a referir la reducción de un desorden, lo vuelve a su lugar. Más fundamentalmente, puede ser analizada en términos de disyunción y de conjunción, de separación y de unión. A fin de cuentas, una historia está hecha de disyunciones ‘abusivas’ que dan lugar, por transformaciones, a conjunciones ‘normales’, y de conjunciones ‘abusivas’ que llaman a disyunciones ‘normales’. Este esquema estructural, que podría servir para analizar o al menos esquematizar cualquier tipo de intriga, puede incluso funcionar solo, de manera depurada, sin el*

---

<sup>160</sup> PROPP, Vladimir: *Morfología del cuento*. Editorial Akal. Madrid. 2001. Pág.: 32.

*ropaje de la ficción tradicional* (recordamos la ya mencionada partición entre lo que representa lo narrativo frente a lo no narrativo)”<sup>161</sup>.

A través de este tipo de análisis se puede comprender todo el peso ideológico que representa este tipo de ficción. Se trata de representar como normal, como canónico, un orden social establecido, que debe mantenerse así por muy alto que sea el precio a pagar.

Por cada función de ‘maldad’ se reclama la función ‘reparación de la maldad’; por cada función de ‘partida’ se exige la función de ‘vuelta’; cada falta o necesidad arrastra un nuevo plan, un nuevo planteamiento, de manera que la historia está construida a partir del ensamblaje de secuencias de funciones. Propp lo denominó ‘secuencia’ (dentro de la literatura), pero para evitar su confusión con la secuencia cinematográfica (la sucesión de un conjunto de planos dotados de unidad de espacio, tiempo y acción), nos serviremos del término empleado por Aumont, Bergala, Marie y Vernet, ‘secuencia-programa’. Estas secuencias-programa pueden generarse las unas en las otras, es por ello que, no habiendo acabado una, comience encabalgada la siguiente. Este tipo de encaje no conoce límites<sup>162</sup>. Incluso dos secuencias-programa diferentes pueden tener un fin común, algo muy frecuente en el cine de aventuras y en el cine de acción: el héroe sale vencedor, supera las dificultades, las peligrosas pruebas, vence a los malos a la par que conquista a la chica.

---

<sup>161</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 129.

<sup>162</sup> Se puede alcanzar un bucle sin fin, como ocurre con los chistes o bromas (‘gags’) en la comedia: para reparar un error se comete a su vez un segundo error que se quiere reparar también, pero se comete un tercer error y así *ad infinitum*.



Los **personajes** constituyen otro de los pilares de la narración de ficción. Nosotros, por nuestra parte, consideramos que el personaje es uno de los ejes vertebradores más importantes en el sello autorial o estilema de autor en John McTiernan, por eso profundizaremos mucho más en este concepto en su epígrafe particular, donde trataremos su definición, su evolución, su consideración como actante propuesta por Vladimir Propp, la construcción de un modelo actancial llevada a cabo por A. J. Greimas y su aplicación, hasta acabar alcanzando nuestro objetivo, analizar el personaje (protagónico y secundario) en el cine de acción, y más concretamente en las realizaciones cinematográficas de nuestro director; analizando, en definitiva, el héroe del cine de acción de John McTiernan.

### **III. 2. IX. Divisiones de la narrativa.**

Jesús García Jiménez<sup>163</sup> nos introduce en el fenómeno de la narrativa audiovisual dividiendo ésta en cuatro aspectos que se pueden analizar:

1. **Narrativa como discurso narrativo:** la imagen –sonora y visual– tiene la posibilidad de general un verdadero discurso o enunciado y permite una construcción y una reflexión translingüísticas.
2. **Narrativa como historia u obra narrada:** hace referencia al relato (o conjunto de relatos) en cuanto representado por un enunciado de naturaleza audiovisual –individual, genérica o colectivamente–.

---

<sup>163</sup> GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús: *Narrativa Audiovisual*. Editorial Cátedra. Madrid. 1993.

3. **Narrativa como modo narrativo:** alude a uno de los elementos de la conocida como *triada de universales*, poema-drama-relato audiovisual.
4. **Narrativa como tratado del relato o narratología:** contemplado con objeto científico –creando una nueva disciplina- partiendo de análisis semióticos de raíz lingüística

El estudio de la fenomenología del relato audiovisual plantea por lo tanto tres cuestiones: no ha existido ningún pueblo sin relatos, como ya nos señalaba Roland Barthes:

*“El relato está presente en todos los tiempos, en todos los lugares, en todas las sociedades; el relato comienza con la historia misma de la humanidad; no hay ni ha habido jamás en parte alguna un pueblo sin relatos; todas las clases, todos los grupos humanos, tienen sus relatos y muy a menudo estos relatos son saboreados en común por hombres de cultura diversa e incluso opuesta”*<sup>164</sup>;

tales relatos hacen suponer que el modelo de discurso es homogéneo; y, se ha de constatar que la homogeneidad estructural del discurso no pierde su importancia por servirse de las sustancias particulares de la expresión (palabra hablada o escrita, sonido o imagen sonora).

---

<sup>164</sup> BARTHES, Roland: “Introducción al análisis estructural de los relatos” en *Análisis estructural del relato*. Editorial Ediciones Buenos Aires. Barcelona. 1982. Pág.: 9.

La descripción fenomenológica del hecho narrativo permite distinguir en su naturaleza las siguientes operaciones<sup>165</sup>:

**-Operación adicional:** domina en el relato audiovisual durante el tiempo que dominan los códigos de reconocimiento del objeto. El proceso narrativo audiovisual consiste en la suma de imágenes visuales y acústicas procesadas de acuerdo con los códigos perceptivos de reconocimiento del objeto –códigos fotográficos-. Y, por otro lado, predomina una concepción teatral en torno a un solo punto de vista. El *protocine* de los hermanos Lumière o Georges Méliès son los ejemplos más claros.

**-Operación sucesiva:** prevalece el discurso de la cámara sobre el discurso del montaje. El proceso narrativo se despliega sobre un *continuum* de significación en el que predomina el discurso de la cámara y del micrófono sobre el discurso del montaje. El cine de Otto Preminger y su obsesión por el ‘lenguaje continuo’ es un buen ejemplo.

**-Operación configuracional:** todo relato resulta de la tentativa de captar el conjunto y extraer de éste una configuración (una solución). Esta vertiente configuracional del proceso narrativo permite, como nos señala García Jiménez al citar a L. O. Mink, “*extraer de esa sucesión una configuración*”. Esta operación ha sido incorporada a su descripción del relato por la Escuela de Fenomenología y Hermenéutica de París durante la dirección de Paul Ricoeur. La primera película que muestra esta capacidad es “*La vida de un bombero americano*” de Edwin S. Porter (1902).

---

<sup>165</sup> Siguiendo siempre el camino ya establecido por Jesús García Jiménez en su “Narrativa audiovisual” incluido en BENITO, Ángel (dirección): *Diccionario de ciencias y técnicas de la comunicación*. Editorial Ediciones Paulinas. Madrid. 1991. Págs: 937-952. Semilla de su obra *Narrativa audiovisual*, editorial Cátedra, Madrid, 1993.

**-Operación reflexiva:** pone de manifiesto la intervención del juicio reflexivo de Kant, el relato supone una reflexión sobre los acontecimientos narrativos en un intento por abarcarlos en su totalidad para reducirlos a una unidad; desvelar la vertiente conceptual del proceso narrativo, hasta el punto de poder abarcarlos en totalidades sucesivas. “*Intolerancia*” de David W. Griffith (1916) es el mejor ejemplo.

**-Operación teleológica:** el proceso narrativo (pragmática del discurso narrativo) arrastra al espectador en virtud de expectativas ordenadas hacia la conclusión. Esta operación supone en el controlador del proceso narrativo una serie de destrezas. El ejemplo más significativo de esta propiedad lo encontramos en “*Asalto y robo al tren*” de Edwin S. Porter (1903).

**-Operación perspectiva:** Se introduce un juicio de subjetividad. La focalización y el juego electivo del punto de vista, fundan estrategias narrativas y se convierten en el elemento que especifica al proceso en cuento narrativo. Todo relato está vinculado indefectiblemente al punto de vista del narrador. Esta operación aparece con algunas de las obras de Griffith como “*La reforma de un borracho*” (1909) y “*What drink did*” (1909).

**-Operación irónica:** el proceso audiovisual gravita en la capacidad de la imagen visual y sonora para portar una significación conceptual añadida (con independencia de sus vínculos referenciales). Esta operación supone una rotura, un distanciamiento de la imagen con respecto al contenido de su representación. García Jiménez destaca que autores como

David Wark Griffith (cuya verdadera vocación era la literatura) o Alfred Hitchcock han hecho de la ironía un estilema de autor, como demuestra la obra del primero “*Los mosqueteros del callejón Cerdo*” (1912).

**-Operación icónica:** la imagen en cuanto signo, mantiene con su referente una relación de semejanza y mimesis –no adecuación ni identidad-. En la inadecuación y desajuste es donde reside el distanciamiento, la subjetividad y la icónica narrativa. Hemos de volver a mencionar a Griffith.

**-Operación espectacular:** la espectacularidad estriba en que el lenguaje que configura el discurso cuenta las historias representándolas; la narrativa audiovisual es esencialmente escénica. Su diégesis es mimesis.

**-Operación didáctica:** La imagen llega a todo los públicos (incluidos los iletrados), de cualquiera que fuera su país o cultura, y por ello debe asumir funciones didácticas. “*La idea de que la imagen es la ‘biblia o literatura de los pobres’ y de los iletrados aparece en la literatura patristica griega en los primeros siglos de nuestra era y es aplicada profusamente en la Edad Media. La operación didáctica y parenética alude a la esencia misma del proceso narrativo en cuento perteneciente al orden del ‘hacer’ práctico (vertiente poética) y revela la dimensión pragmática del discurso en sus connotaciones ideológicas*”<sup>166</sup>. Si esas funciones didácticas, sin esa vertiente didáctico-parenética, sería imposible comprender el cine soviético de los años veinte del siglo pasado.

---

<sup>166</sup> GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús: *Narrativa Audiovisual*. Editorial Cátedra. Madrid. 1993. Pág.: 24.

La idea toma forma en unos hechos concretos de la naturaleza que permiten el desarrollo de la trama, por medio de unos personajes que se mueven por un espacio en un tiempo, tal es la ecuación del relato que se convierte en audiovisual al ser vehiculado mediante imágenes visuales y sonoras. Pero el modo en que toma forma la idea, y la selección de los elementos específicos de entre la innumerable variedad existente, se debe a un autor (o narrador), peor que no es retórico, queremos decir, el incardinado y presentado en la acción (como lo sería la voz en off por ejemplo), sino al autor-narrador de la propuesta definitiva que es presentada como un producto acabado a los ojos del espectador. En todo proceso de comunicación es necesario, para su lógico funcionamiento, un emisor (autor-narrador) y un receptor (espectador); y la narrativa audiovisual pertenece al genérico campo de la comunicación personal, lo cual no quiere significar que sea individual –no hablamos de singularidades, un solo emisor, un solo receptor-, sino de un (unos) emisor (emisores) y, por norma, muchos receptores respondiendo a la naturaleza del cine como un medio de comunicación para masas.

A la hora de encarar la obra de John McTiernan, hemos de tener clara esta serie de elementos y nomenclaturas para poder definir (como se hará páginas adelante) las partes conformantes de la misma. Podremos de esta forma afirmar qué propuesta cinematográfica emplea en mayor o menor grado las operaciones adicionales, sucesivas, irónicas o espectaculares (propuesta cinematográfica planteada en un momento dado de su obra global). Conociendo las posibilidades que nos ofrece el cine en sí, tendremos que ver que se le puede atribuir dentro del fenómeno comunicacional (genéricamente entendido). En definitiva, es obligado

analizar el fenómeno audiovisual en todos sus conformantes, para saber qué nos propone McTiernan.

### III. 2. X. La verosimilitud y el realismo en el cine.

La verosimilitud<sup>167</sup> y el realismo en el cine han de ser abordados teniendo presente la distinción que existe entre lo verosímil –la verosimilitud–, el realismo en el cine –donde distinguimos entre el realismo de los materiales de expresión cinematográfica (imágenes y sonidos) y el realismo de los temas (temática) de las películas– y el llamado efecto género (que también ofrece pautas de verosimilitud).

El concepto de **verosimilitud** es importante porque va a permitirnos ubicar al autor frente a los problemas de planteamiento de las obras que nos interesan.

Comenzaremos destacando el **realismo de los materiales de expresión cinematográfica**, pues, como es de sobra conocido, de entre todas las artes de representación, el cine es una de las más realistas, porque puede reproducir el movimiento, la duración, el ambiente sonoro de una acción, de un lugar, etcétera. Pero, como nos advierten Aumont y sus compañeros, “*la sola formulación de este principio* (que el cine es una de las artes y uno de los modos de representación más realista) *demuestra que el realismo cinematográfico no se valora más que en relación con otros*

---

<sup>167</sup> Completada con la visión temática personal del autor, de McTiernan, que veremos más adelante.

*modos de representación y no en relación con la realidad*”<sup>168</sup>. Queda superado el tiempo en que se creía en la objetividad de los mecanismos de reproducción cinematográfica, superado el entusiasmo encarnado en la figura del teórico francés André Bazin, que veía en la imagen del modelo, el modelo mismo:

*“El mito que dirige la invención del cine viene a ser la realización de la idea que domina confusamente todas las técnicas de reproducción de la realidad que vieron la luz en el siglo XIX, desde la fotografía al fonógrafo. Es el mito del realismo integral, de una recreación del mundo a su imagen, una imagen sobre la que no pesaría la hipoteca de la libertad de interpretación del artista ni la irreversibilidad del tiempo. Si el cine al nacer no tuvo todos los atributos del cine total del mañana fue en contra de su voluntad y solamente porque sus hadas madrinas eran técnicamente incapaces de dárselos a pesar de sus deseos”*<sup>169</sup>.

Para que el público asimile la imagen que se le presenta como parecida en relación a una percepción de la realidad, es necesaria toda una serie de códigos. Como nos recuerdan Aumont, Bergala, Marie y Vernet:

*“La representación cinematográfica sufre una serie de coacciones, que van de las necesidades técnicas a las necesidades*

---

<sup>168</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 135.

<sup>169</sup> BAZIN, André: *¿Qué es el cine?*. Editorial Rialp libros de cine. Madrid. 2008. Pág.: 37. El sistema planteado por el teórico francés se sustenta en dos tesis complementarias, a saber: en la realidad (en el mundo de lo real) no existe ningún acontecimiento dotado de un sentido determinado *a priori* – ambigüedad inmanente a lo real–; y, el cine tiene una vocación ontológica de reproducir lo real respetando al máximo esta característica, en otras palabras, el cine debe producir representaciones de la misma ambigüedad (o por lo menos intentarlo). En definitiva, para Bazin existe la necesidad de que el cine reproduzca el mundo real en su continuidad física y de acontecimientos.



*estéticas. Está subordinada al tipo de película empleada, al tipo de iluminación disponible, a la definición del objetivo, a la necesaria selección y jerarquización de los sonidos, al igual que está determinada por el tipo de montaje, el encadenamiento de secuencias y la realización”*<sup>170</sup>.

El realismo de los materiales de la expresión cinematográfica es el resultado de un gran número de convenciones y reglas, que, lógicamente, varían en función de las épocas y de las culturas. Es suficiente recordar que el cine no fue siempre sonoro o en color, que incluso el realismo de los sonidos y de los colores se ha modificado con el paso de los años y los avances tecnológicos. Utilizando las palabras empleadas por Aumont, el realismo aparece como una victoria de la realidad en relación a un estadio anterior del modo de representación. Pero, nos matiza el mismo autor, este triunfo es *“absolutamente desechable por las innovaciones técnicas y también porque la propia realidad no se alcanza jamás”*<sup>171</sup>.

En cuanto a los temas de las películas, cuando se habla de realismo cinematográfico, se habla del **realismo de los temas** y el realismo del tratamiento de esos temas. La consideración algo ligera de estos conceptos a llevado a la construcción, por parte de la crítica (y en menor medida la teoría) cinematográfica, de corrientes y modelos teóricos que agrupan un número reducido de películas, pero que aún así acaban formado escuela, mediante un empleo del término ‘realismo’ excesivamente ambiguo. Es el caso del neorrealismo italiano por ejemplo.

---

<sup>170</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 135.

<sup>171</sup> Ídem. Pág.: 136.

André Bazin, firme defensor de la transparencia del montaje –el montaje prohibido<sup>172</sup>– y de esta escuela neorrealista italiana, afirmaba, sobre el cine neorrealista, algunos directores destacados de esta corriente y sus obras, que:

*“van también dirigidos a reducir el montaje a la nada y a proyectar en la pantalla la verdadera continuidad de la realidad (como ejemplifican algunas obras de Roberto Rossellini o Vittorio De Sica). Zavattini<sup>173</sup> sueña con filmar 90 minutos de la vida de un hombre al que no le pasa nada”<sup>174</sup>.*

Para salvarnos de esa ambigüedad, Aumont (1985) nos recuerda otra cita más justa de Bazin: *“se puede clasificar, si no jerarquizar, los estilos cinematográficos en función del incremento de realidad que representan. Por tanto, llamaremos realista todo sistema de expresión, todo procedimiento del relato que tienda a aumentar la apariencia de realidad en la pantalla”<sup>175</sup>.*

**Lo verosímil** (aquello que Aristóteles definió como el conjunto de lo que posible a ojos de la opinión pública) es entendido por los autores

---

<sup>172</sup> Bazin asegura que, cuando lo esencial de una situación depende de una presencia simultánea de dos o más factores de la acción, es decir, cada vez que la situación real –la situación referencial del acontecimiento diegético– sea muy ambigua, en otras palabras, cada vez que el resultado de una situación sea (al menos al principio) imprevisible, entonces el montaje está prohibido.

<sup>173</sup> Cesare Zavattini, teórico y defensor del neorrealismo italiano; guionista que cuenta en su haber con más de cien películas realizadas a partir de libretos propios o adaptaciones. Trabajó con los principales realizadores italianos del momento, destacando su colaboración con Vittorio De Sica en películas como *“Ladrón de bicicletas”* (1948), *“Milagro en Milán”* (1951), *“Umberto D.”* (1952) y *“El oro de Nápoles”* (1954).

<sup>174</sup> BAZIN, André: *¿Qué es el cine?*. Editorial Rialp libros de cine. Madrid. 2008. Pág.: 97. Desgraciadamente, algunas películas italianas y francesas, cumplieron con creces los sueños de Zavattini.

<sup>175</sup> Aumont termina señalando que: *“el factor ‘más realidad’ se estima en relación con un sistema de convenciones que ahora se juzga caduco. La ‘ganancia de realidad’ tan sólo sirve para la denuncia de convenciones, pero como antes hemos indicado, esta denuncia va pareja a la instauración de un nuevo sistema convencional”.*

semióticos clásicos como una forma, como una organización del contenido, trivializando los textos. La evolución de los acontecimientos y de los personajes (los cambios en la trama), se debe a ajustes en función del sistema de verosimilitud, para restablecerlo cuando éste se halle cuestionado. Lo verosímil hace referencia a la relación de un texto con la opinión pública, a su relación con otros textos y, como hemos señalado, al funcionamiento interno de la historia que cuenta.

Lo verosímil puede plantearse de la mano de la decencia, es decir, en su relación con la opinión pública y las buenas costumbres. De esta forma, sólo podrá juzgarse como verosímil una acción que pueda ser asimilada a una máxima, uno de esos modelos prefijados, que, bajo la forma de imperativos categóricos, expresan lo que es la opinión pública. En las películas del oeste está justificado que un pistolero se dedique a buscar y perseguir a otro pistolero para, por ejemplo, vengar la muerte de su padre porque socialmente, el honor de la familia está por encima de todo - imperativo categórico expresado por la opinión pública<sup>176</sup>. Algunos policías de las películas de suspense se empeñan contra viento y marea en descubrir y atrapar al culpable o asesino porque, como dicta un modelo prefijado, hay que acabar lo que se empieza. En el cine de acción, la muerte de los villanos o antagonistas está justificada porque previamente se ha dañado o amenazado a alguna persona con estrecha relación con el protagonista, algún familiar (esposa, hijos, novia) o estrecha amistad

---

<sup>176</sup> Incluso cuando las convenciones se cambian, este tipo de concepto de venganza o justicia por honor, verosímil y asimilada por la decencia y los imperativo categóricos expresados por la opinión pública, se mantiene. Es lo que ocurre en las películas *"Rápida y mortal"* dirigida por Sam Raimi (1995), donde no es un pistolero sino una pistolera (Ellen, interpretada por Sharon Stone) quien ha de vengarse de los hombres que hicieron que siendo ella niña matara a su propio padre; y en *"Regreso al futuro parte III"* de Robert Zemeckis (1990) donde, en clave de comedia, Marty McFly viaja al pasado para defender el honor de su tatarabuelo en tiempos de indios, vaqueros y coches DeLorean convertidos en máquinas del tiempo.

(compañero de oficio, amigo), y hay que proteger, rescatar e incluso vengar a los seres queridos<sup>177</sup>.

La elección de los temas por parte de McTiernan también pasa por un reconocimiento previo. En el caso, por ejemplo, de *“Los últimos días del Edén”* (1992), partimos de la base que nos dice que las investigaciones médico-científicas que se han realizado en el Amazonas para buscar algún remedio contra el cáncer son reales (Richard Evans Schultes, el padre de la etnobotánica, estudió los usos de las plantas –plantas enteogénicas y alucinógenos– por parte de los pueblos indígenas en el Amazonas, al tiempo que colaboraba en sus descubrimientos y aplicaciones con importantes químicos; de esta relación vio la luz su obra más conocida, coescrita con el descubridor del LSD Albert Hofmann, *Plantas de los dioses: orígenes del uso de los alucinógenos*<sup>178</sup>; hoy día, son notorios los estudios e investigaciones que países como Estados Unidos, Japón o Brasil realizan con plantas amazónicas para combatir el cáncer). Si esto es verdad, hemos salvado el primer obstáculo<sup>179</sup>. La segunda barrera que hay que saltar parte del elemento motivacional de las acciones mencionadas: no sólo hablamos ya de la lucha contra el cáncer y de la investigación médico-científica necesaria que ésta conlleva, también encontramos un mensaje

---

<sup>177</sup> Por citar un ejemplo significativo, en *“Rambo III”* dirigida por Peter McDonald (1988) –aunque en realidad sería *“Acorralado III”*–, película que figuró en el año 1990 en el libro Guinness de los Records como el filme con más actos violentos (221) y muertes (108), sólo se desencadena la furia de John Rambo cuando descubre que su amigo y figura paterna el Coronel Samuel Trautman ha sido hecho prisionero. El héroe de acción encarnado por Sylvester Stallone desata un infierno a su paso para poder rescatar a su amigo y compañero. En *“Jungla de cristal”* John McClane acaba con la vida de diez secuestradores que amenazan la vida de los rehenes entre los que se encuentra su mujer (aunque también le mueve su deber como policía).

<sup>178</sup> Reeditado en el año 2002 por el Fondo de Cultura Económica de España (México).

<sup>179</sup> Poco después del estreno del filme de John McTiernan, el doctor Wilburn H. Ferguson, demandó a la Creative Artist Agency y al propio Sean Connery (protagonista de la película) porque, aseguraba, la historia que en ésta se contaba era la suya. El doctor había intentado venderla como base para una realización cinematográfica sin mucho éxito hasta que contempló en la pantalla la historia del ‘hombre medicina’. Desconocemos la resolución a la demanda interpuesta, pero la falta de noticias nos hacen pensar que su vida no fue muy larga.

ecologista en defensa del ecosistema –otro tipo de lucha- que nos hace retomar el concepto de decencia (buenas costumbres y opinión pública). Todo el mundo reconoce la necesidad de evitar la deforestación de la selva amazónica (el llamado pulmón del mundo), de preservar el medioambiente y reducir nuestra contaminación (huella ecológica).

En relación con todo ello, por mejor decir, como consecuencia de ello, lo verosímil constituye a su vez una forma de censura<sup>180</sup> porque, en nombre de la decencia, restringe el número de posibilidades narrativas, de situaciones diegéticas imaginables.

*“Lo paradójico es a menudo inverosímil porque va en contra de la opinión pública, de la ‘doxa’. Pero ésta puede variar y lo verosímil con ella”*<sup>181</sup>.

Este hecho hace aparecer cierta previsibilidad en la historia. Lo inverosímil hará su aparición como un golpe de fuerza de la instancia narrativa para conseguir sus fines, es decir, se juzgará como inverosímil lo que el público espectador no pueda prever. Por lo tanto, se tomará como verosímil lo que es previsible. Aumont (1985) nos lo ejemplifica

---

<sup>180</sup> A este respecto, Christian Metz distingue tres formas de censura que afecta a lo verosímil: “La mutilación de los contenidos de las películas suele ser obra pura y simple de la censura política o bien de la censura de las ‘indecencias’. En suma: de la censura propiamente dicha. Todavía más a menudo, es otra de la censura comercial: autocensura de la producción en nombre de las exigencias de la rentabilidad: verdadera censura económica, por lo tanto. Como la primera, es una censura por parte de las instituciones, y la noción ‘censura institucional’ las engloba convenientemente a ambas [...] En cuanto a la tercera censura, la censura ideológica y moral (¿o inmoral?), no emana de las instituciones sino de la interiorización abusiva por parte de ciertos cineastas que, definitivamente, dejan de intentar (o no han intentado nunca) escapar del estrecho círculo de lo decible recomendado para la pantalla [...] La censura propiamente dicha mutila la difusión, la censura económica mutila la producción y la censura ideológica mutila la invención”. METZ, Christian: *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968). Volumen I*. Editorial Paidós. Barcelona. 2001. Pág.: 252-253.

<sup>181</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 141.

perfectamente: *“si no se quiere que la llegada salvadora de la caballería a la granja asediada por los indios parezca inverosímil, se cuidará de introducir en el relato algunas escenas que indiquen que el fuerte no está lejos y que su comandante está al tanto de lo que sucede”*<sup>182</sup>.

Lo verosímil está ligado a la motivación de las acciones emprendidas en el interior de la historia. La tranquilidad del espectador así lo exige; si éste se siente informado –no engañado queremos decir- considerará la película menos fantasiosa y más creíble, en otras palabras, su opinión al respecto será mejor. En palabras, nuevamente, de Aumont y sus compañeros:

*“Toda unidad diegética tiene siempre una doble función: una inmediata y otra a largo término. La inmediata varía, pero la función a largo término es la de preparar discretamente la llegada de otra unidad a la que servirá de motivación”*<sup>183</sup>.

Esta dosificación previa de información –que es determinante en y para el desarrollo de los acontecimientos- es lo que se denomina bucle informativo; precedentes (en el tiempo de la narración) que aportan información que se retoma, completa, cuestiona, contradice, etcétera, en sucesivas aportaciones de los personajes mediante diálogos, acciones, visiones, sueños, miradas reales a cosas existentes, etcétera. Si estos preceptos no se cumplen se cae en lagunas o fallos de guión que pueden acabar estropeando por completo la película<sup>184</sup>.

---

<sup>182</sup> Ídem. Pág.: 142.

<sup>183</sup> Ibídem.

<sup>184</sup> Encontrar esos fallos o agujeros de guión se ha convertido en una práctica habitual entre los cinéfilos. Algunas películas presentan numerosos fallos y agujeros en sus guiones que hunden la narración como es

En la diégesis las causas parecen determinar los efectos, mientras que en la construcción del relato son los efectos los que determinan las causas. De esta forma el relato gana en economía en varios sentidos, por la doble función de la unidad diegética ya mencionada, porque una unidad puede ser sobredeterminada o sobredeterminante –puede servir de reclamo de varias unidades posteriores o ser ella misma llamada por unidades precedentes-, y en el trastorno de la determinación narrativa de la causa por el efecto (en una motivación diegética del efecto por la causa).

Este postulado es esencial para conceptualizar y comprender la llamada **teoría del bucle informativo** sobre la que nos detendremos más adelante. Este bucle, cuando se da en circunstancias temporales dispersas, consigue crear complicidad con el espectador, pues le permite creerse más inteligente al poder armar el puzle que es la historia que se le está contando para él. Son guiños efectivos y efectistas<sup>185</sup>.

---

el caso de la reciente “*Prometheus*” (2012) dirigida por Ridley Scott (al menos en su versión estrenada en cine, puede que el montaje extendido previsto para su edición en DVD complete las lagunas que los exigentes espectadores han encontrado). Otros filmes incurren en errores que no se subsanan con posterioridad, es el caso de la versión de *La guerra de los mundos* que dirigió Roland Emmerich, “*Independence day*” (1996); en ella, como ocurría en el original radiofónico y literario, los extraterrestres invasores son derrotados por virus y bacterias. En el filme de Emmerich, un ingeniero en telecomunicaciones elabora un virus informático para, una vez introducido en la nave nodriza alienígena, hacer caer sus sistemas defensivos y poder derrotarlos. La mofa tienen lugar cuando el espectador cree que el virus se ha realizado con un sistema operativo informático humano, cuya efectividad está probada más allá de la avanzadísima tecnología extraterrestre, porque el guión –y la película- se olvida mencionar que para la creación del susodicho virus los humanos contaban con un ejemplo de esta tecnología (y de su sistema operativo se entiende) en la nave estrellada en el desierto de Roswell. Pero también se pueden destacar lagunas clásicas dentro de algunos de los mejores guiones de la historia del cine. Es lo que ocurre en “*Ciudadano Kane*” la obra maestra de Orson Welles (1941), en la que nadie oye pronunciar la palabra ‘rosebud’ de labios del moribundo Charles Foster Kane. O en el clásico dirigido por Howard Hawks, “*El sueño eterno*” (1946), en la que no se resuelve la identidad del asesino del chofer de la familia Sternwood, Owen Taylor (algo que tampoco estaba resuelto en la novela homónima de Raymond Chandler y que, a modo anecdótico, se decidió incluir literalmente en la adaptación cinematográfica después de que el escritor respondiera a Hawks que él tampoco lo sabía).

<sup>185</sup> Nos referimos también a alusiones intertextuales del tipo a la que se da en “*El último gran héroe*” (1993), cuando vemos la silueta de Danny Madigan (montado en bicicleta), tras esquivar el coche en el que huye Benedict, recortada contra la luna en una clara alusión a la famosa escena convertida en clásica de “*E. T. El extraterrestre*” de Steven Spielberg (1982).

Este logro se le puede atribuir a John McTiernan, como demuestran algunas referencias que se dan en *“El último gran héroe”* (1993) a sus propias realizaciones cinematográficas, especialmente a *“Jungla de cristal”*, como ejemplifica la escena en la que Danny le pide a Jack Slater que compruebe si el conductor del otro coche, tras un terrible choque frontal, continua con vida porque puede ocurrir como al final de la citada película, en la que se cree que todos los terroristas están muertos pero uno de ellos se levanta en el último momento para intentar acabar con la vida de McClane antes de ser abatido por los disparos del agente Powell (hace referencia al personaje de Karl –interpretado por Alexander Godunov- al que todos dan por muerto después de que McClane lo ahorque con unas cadenas, pero que al final del filme parece volver a la vida, resucitando de la bolsa para cadáveres en la que fue sacado del edificio). Existe, además de la referencia a la película, una ironía ya que la historia de *“El último gran héroe”* resalta las diferencias existentes entre la ficción y la realidad, la primera como subterfugio de una vida gris y atemorizante para el chico (Danny Madigan), recordando que esa clase de cosas, el que alguien sobreviva a un suceso que conlleva (lógicamente) la muerte –el ahorcamiento o el choque automovilístico frontal-, solo suceden en las películas, subrayando lo ficticio de *“Jungla de cristal”*<sup>186</sup>.

---

<sup>186</sup> También se puede resaltar este logro en McTiernan por las alusiones en forma de efectivos guiños que hacía su obra se pueden encontrar en otras películas. Es lo que sucede en *“La jungla 4.0”* dirigida por Len Wiseman (2007) y las referencias que hace a la primera parte de la, hasta ahora, tetralogía protagonizada por John McClane. Es lo que ocurre con el agente federal llamado Johnson, en alusión a los incompetentes agentes federales nombrados igual en la primera entrega; o la introducción de la hija de McClane, que se hace llamar Lucy Gennaro (el apellido de su madre) al igual que la mujer de nuestro héroe está registrada en las oficinas donde trabaja en el edificio Nakatomi como Holly Gennaro.



Lo verosímil es entonces, un medio para naturalizar lo arbitrario del relato, de realizarlo si lo entendemos en el sentido de hacerlo pasar por real. Según Gérard Genette<sup>187</sup>:

*“si la función de una unidad diegética es aquello para lo que sirve, su motivación es lo que necesita para disimular su función. En los casos más conseguidos de relato transparente, lo verosímil es una motivación implícita que no cuesta nada pues que, salida de la opinión pública y de las máximas convenidas, no tiene por qué estar inscrita en el relato”.*

Lo verosímil se va a definir en relación con la opinión pública, pero no exclusivamente. De forma paralela, también se va a definir en relación con los textos –tanto los realizados en el mismo soporte como en otros– porque éstos tienden a segregar una opinión pública por su convergencia. En otras palabras, lo verosímil de una película dependerá de lo realizado con anterioridad, es decir, se juzgará verosímil lo que se haya visto con anterioridad<sup>188</sup>. Por ejemplo, el plano medio, o primer plano, de alguno de los personajes mirando directamente a cámara que utilizan recurrentemente directores como Martin Scorsese o Jonathan Demme en sus películas solo es verosímil porque ya lo hemos visto con anterioridad. Yendo más allá, el final de la película *“Uno de los nuestros”* dirigida por Scorsese (1990) donde uno de los personajes dispara directamente a la cámara (al

---

<sup>187</sup> GENETTE, Gérard: “Vraisemblance et motivation” en *Figures II*. Editorial du Seuil. París. 1969.

<sup>188</sup> Aumont nos advierte que “en algunos casos la paradoja era inverosímil, pero esto es cierto sólo en el momento de su primera o primeras apariciones en las películas: desde el momento en que se repite en varias películas, se convertirá en normal, en verosímil”. AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 144.

espectador), es verosímil porque ya hemos visto ese mismo plano en el final de la pionera *“Asalto y robo al tren”* de Edwin Stratton Porter (1903).

Lo verosímil, recapitulamos, se establece en función de texto ya establecidos (películas) y no en función de la realidad. Surge más del discurso que de la verdad, es lo que Aumont y sus camaradas denominan un *efecto de corpus*. Se funde por lo tanto con la reiteración del discurso, a un nivel de opinión pública o a un nivel de un conjunto de textos –razón por la cual es siempre una forma de censura nos matiza Aumont-. De esta forma el marco referencial se diluye en una serie de citas a textos anteriores (o entre textos anteriores) que sirven de base aceptada por la sociedad, que ve refrendada su verosimilitud, para que legitimen una opción planteada y se juzgue como verosímil<sup>189</sup>.

La verosimilitud alcanzada por algunas películas de corte social dirigidas por el británico Ken Loach se obtiene gracias a unos datos sociológicos ligados a un periodo histórico concreto. Las políticas económicas impulsadas por el gobierno de Margaret Thatcher (1979-1990) generaron una desigualdad social apabullante que bien supieron reflejar las películas de Ken Loach, como por ejemplo *“Poor cow”* (1987), *“Lloviendo piedras”* (1993) o *“La canción de Carla”* (1996) por citar solo unos pocos de los muchos que hay en la cuenta del director británico. Pero esa verosimilitud procede de la recurrencia a la temática social y de

---

<sup>189</sup> “Está claro que los contenidos de las obras se deciden mucho más en relación con las obras anteriores (su continuación o su encuentro) que con una observación de la realidad ‘más justa’ o ‘más verdadera’. Lo verosímil debe ser entendido como una forma (es decir, una organización) del contenido trivializado siguiendo los textos. Sus cambios y su evolución son función del sistema de verosimilitud anterior”. Ibídem.

denuncia en varios filmes de la época<sup>190</sup>, que no deja de ser una transformación o una evolución del sistema de verosimilitud precedente, por algo se considera a Ken Loach como uno de los herederos directos del ‘free cinema’ y del ‘realismo social británico’ de las décadas de los sesenta y setenta. Pero, hay que tener cuidado porque, como nos advierte Aumont (1985), “*dentro de esta evolución de lo verosímil, el nuevo sistema aparece ‘verdadero’ porque el antiguo ha sido declarado caduco y denunciado como convencional. Pero el nuevo sistema también lo es*”.

Lo verosímil también supone una serie de reglas que afectan a las acciones de los personajes, en función de máximas a las que pueden ser asimiladas. Estas reglas, tácitamente reconocidas por el público, se aplican pero nunca se explican, porque la relación de una historia al sistema verosímil al que se somete es por esencia una relación muda. Es por ello que en el cine del oeste no se explique por qué el héroe ha de caminar por una calle vacía hasta el encuentro con su adversario antes del tiroteo final (y esperar hasta que éste desenfunde para efectuar su disparo; el cine del oeste responde a unas reglas muy estrictas que se deben respetar si no se quiere que el público juzgue la situación inverosímil o excesivamente atrevida). En el cine de acción –influenciado por los duelos que tienen lugar en el cine del oeste- ocurre algo similar, nada explica por qué el héroe de acción y su antagonista han de acabar enfrentándose (cuerpo a cuerpo o mediante un duelo pistolero propio del *western*) solos y en un lugar apartado (entiéndase vacío); o por qué, cuando el protagonista masculino cuanta con la colaboración de una fémina aguerrida, el villano ha de contar

---

<sup>190</sup> “Su éxito no proviene de su verosimilitud: su verosimilitud es la que procede de su éxito, y puede ser analizada en términos de ideología (y no en términos de realidad)”. *Ibíd.*

con una secuaz semejante para que el enfrentamiento se produzca por igualdad de géneros (el hombre con el hombre, la mujer con la mujer).

Los personajes son, por lo tanto, otra instancia narrativa sujeta al dictado de los juicios de verosimilitud. En la dicotomía que se da entre actor y personaje, la carga adquirida por éste último es heredada del primero, de sus actuaciones previas y de la imagen que se ha forjado como *estrella* cinematográfica. Y, en cierto sentido, la verosimilitud que alcanza un actor se debe en parte a la imagen que se ha forjado interpretando ciertos papeles en trabajos anteriores, es decir, se establece un sistema de retroalimentación –en lo que a verosimilitud se refiere– entre uno y otro. Ello explica que la elección de Arnold Schwarzenegger para interpretar el ficticio héroe de acción Jack Slater de “*Jack Slater IV*” que nos encontramos en “*El último gran héroe*” sea más que idónea.

¿El personaje de John McClane crea escuela por su diferenciación con la tipología establecida de héroes de acción musculosos propia de los ochenta o es el actor Bruce Willis y su socarronería interpretativa el responsable de la popularidad que ha adquirido el personaje de la saga?

El triunfo de éste y otros personajes, y con ellos las películas que protagonizan, puede deberse a que cierta parte del inconsciente (individual y colectivo<sup>191</sup>) esté proyectado en las historias que le son contadas en una sala de cine. Durante el periodo de la gran depresión, en los años 30, las temáticas abordadas por las películas que conseguían triunfar no se centraban en las miserias que asolaban a gran parte del mundo, todo lo contrario, retrataban a personajes que vivían en la opulencia y que poseían

---

<sup>191</sup> Las teorías psicoanalistas de Karl Gustav Jung explican estos conceptos.

un espíritu aventurero que les impulsaba a recorrer mundo –el desahogo económico era un factor importante-. Una película que refleja perfectamente esta situación, así como la evasión que se busca en la oscuridad de una sala cinematográfica a las miserias cotidianas, es “*La rosa púrpura de El Cairo*” dirigida por Woody Allen (1985), donde se mencionan ejemplos de este tipo de filmes que la protagonista (Cecilia, interpretada por Mia Farrow) acude a ver –estableciendo un juego dialéctico entre el mundo real al que ésta pertenece y el mundo de la ficción que representan la película y su protagonista Tom Baxter<sup>192</sup> (Jeff Daniels)-. Del mismo modo, durante la crisis económica de los años setenta, tuvo mucho éxito el cine catastrofista, porque mostraba un mensaje cristalino, ante la adversidad, hemos de mantenernos unidos, solo así puede salvarse cualquier situación. Nos referimos a películas como “*Aeropuerto*” dirigida por George Seaton (1970) o “*El coloso en llamas*” de John Guillermin (1974). Igualmente, el cine de acción al que es asiduo el protagonista infantil de “*El último gran héroe*” supone, al mismo tiempo que una vía de escape de la gris realidad, una proyección en la historia que le es contada del deseo de no sentirse débil, de tener valor para enfrentarse a la vida. Por ello es emparejado con el héroe de acción corporeizado por el

---

<sup>192</sup> En “*King Kong*” dirigida por Peter Jackson (2005), el realizador cinematográfico Carl Denham sueña con realizar su gran obra maestra, un filme similar a los que venimos mencionando, rodado en tierras exóticas y que suponga la mayor de las aventuras –entiéndase, la mayor y mas grande de las vías de escape para los ciudadanos que estaban sufriendo los efectos de la devastadora crisis económica iniciada en 1929-. Para ello desplaza a todo el equipo técnico y artístico hasta la misteriosa Isla Calavera, donde el Rey Kong acabará derrotado por la belleza de la protagonista, Ann. Curiosamente el actor que interpreta el personaje principal en la película de Carl Denham se llama, en clara referencia al filme de Woody Allen, Bruce Baxter (encarnado por Kyle Chandler), fiel reflejo de aquellos actores convertidos en estrellas gracias a sus papeles protagonistas como seductor, rudo vaquero o exótico aventurero. En la película podemos apreciar algunos de los ejemplos de este tipo de personajes y películas a través de los carteles que el propio Baxter cuelga en su camarote: “*Domador de damas*”, “*Comerciante áspero*” y “*Novias tribales del Amazonas*”, ésta última, así como la película que fuera a rodar en la Isla Calavera, son un ejemplo de ese tipo de cine aventurero, exótico, opulento, que tanto triunfara en los cines durante los difíciles años treinta.

musculoso Arnold Schwarzenegger –dando pie, al mismo tiempo, al juego de opuestos que estructura toda película de colegas (‘buddy movie’)-.

La verosimilitud del personaje y de sus acciones no importa si, como en el caso de uno de nuestros héroes, John McClane, la película tiene éxito (y se convierte en una franquicia o saga), porque lo que se espera con gran expectación, por parte del público, es una nueva aventura, unas nuevas peripecias, sin poner en tela de juicio las mismas.

Como ejemplo de esta idea citaremos a continuación, en resumen, la sucesión de acciones, aventuras, y de incidentes vividos por McClane en las hasta ahora cuatro entregas de ‘*la jungla*’ (como se conoce habitualmente a las películas pertenecientes a la franquicia iniciada con “*Jungla de cristal*” (1988)). Solamente dos de ellas han sido realizadas por John McTiernan, pero, por coherencia con el personaje, desarrollaremos los sucesos a los que se enfrenta en las dos entregas restantes porque toman como referencia, siempre, la primera de las películas, dirigida por McTiernan<sup>193</sup>.

La sucesión de acciones espectaculares en “*Jungla de cristal*”:

1. Cuando los terroristas –secuestradores y ladrones en realidad- toman el edificio Nakatomi en Los Ángeles, John McClane se está refrescando en el cuarto de baño (viste solamente unos pantalones y una camiseta interior de tirantes, va descalzo) tras un largo viaje en avión. Los

---

<sup>193</sup> Citamos las acciones y sucesos para demostrar que, al menos el público, ávido de más emociones espectaculares protagonizadas por su agente de policía favorito, McClane, no pone en tela de juicio la verosimilitud de éstas ni del personaje. No es por lo tanto un resumen del argumento, pues éste se aporta unas páginas más adelante.

ladrones secuestran y retienen a los rehenes en la recepción central de la planta número 30 del edificio mientras revisan habitación por habitación en busca de personas escondidas. McClane, atento y rápido, logra salir del cuarto y correr por el pasillo sin ser visto hasta una de las salidas que conducen a las escaleras del edificio

2. Inspecciona cada planta superior que se va encontrando, observa sin ser visto como los secuestradores han agrupado material armamentístico además de haber cortado las líneas telefónicas.

3. Entra en el amplio despacho del jefe de la compañía Nakatomi, el señor Takagi, retenido por el líder de los ladrones, Hans Gruber y un par más de sus secuaces; avanza agazapado para poder ver y oír mejor lo que ocurre y presencia la ejecución a sangre fría del señor Takagi. Hace ruido al intentar retroceder, corre a esconderse mientras los villanos comprueban la zona y consigue despistarlos escondiéndose en uno de los aseos.

4. McClane activa la alarma de incendios para hacer llegar al edificio los servicios de emergencias. Pero desde una de las amplias cristaleras del edificio comprueba cómo éstos retroceden a medio camino. Uno de los villanos sube para comprobar la planta. McClane se esconde, enciende una sierra eléctrica para despistarlo –la planta está en construcción- y salta sobre él cuando está desprevenido. Pelea con el terrorista mientras intenta minar su moral verbalmente. Se golpean, destrozan paredes; consigue desarmar a su oponente golpeándolo contra las estructuras metálicas hasta acabar atravesando la puerta de salida. Los dos caen rodando por las escaleras pero sólo el tipo malo resulta muerto al partirse en cuello en la

caída. McClane se abastece entonces con una ametralladora, unos cigarrillos, un encendedor y un intercomunicador.

5. McClane decide colocar al tipo que acaba de morir dentro del ascensor, lo hace bajar media planta, lo detiene, abre las puertas y sale fuera para poder subir a la parte superior del ascensor. Cuando éste llega a la planta en la que los secuestradores retienen a los rehenes, McClane, escondido, consigue escuchar a los villanos. Se entera así de varios nombres y de cuántos pueden ser en total. Cuando el ascensor inicia su ascenso está a punto de ser aplastado, pero se agacha en el último momento, evitando el desastre, saliendo sano y salvo.

6. En la azotea del edificio utiliza el intercomunicador para hablar con emergencias. Los terroristas le oyen y van a por él. Son tres villanos los que suben hasta la parte alta del Nakatomi Plaza. Le disparan nada más verle, pero él corre para esquivar las balas, salta, resbala sobre una estructura metálica y a punto está de caer del edificio –se sujeta a la barandilla-. Se esconde y devuelve los disparos, pero le están arrinconando, mientras dos de los villanos le hacen retroceder, otro de ellos ataca desde su espalda. McClane esquiva los disparos y se esconde para observar la situación. Ve una puerta de acceso al edificio, dispara a la cerradura y corre hacía ella para atravesarla y ponerse a salvo. Una vez dentro, cierra la puerta y dispara sobre ésta para retener momentáneamente a los villanos. Se encuentra en una zona de ventilación del edificio; bloquea una gran hélice con la ametralladora para poder pasar a través de ella y escapar de los terroristas que le persiguen.



7. McClane desciende por el hueco central que conecta los conductos de ventilación de todo el edificio. Utiliza el arma como agarre y la correa de ésta a modo de cuerda para descender unos pocos metros. La correa cede y McClane cae en picado unos segundos hasta que consigue asirse con sus manos desnudas a uno de los conductos de ventilación. A pesar del duro golpe que le supone la caída y el agarre, consigue encaramarse al conducto y avanzar arrastrándose por él, utilizando el encendedor para iluminar su camino.

8. La luz del encendedor ha llamado la atención de los villanos que persiguen a McClane. Éstos le cortan el paso y disparan ferozmente contra la ventilación. Comprueban minuciosamente cada tramo del conducto hasta casi dar con él, pero una llamada avisando de la llegada de la policía consigue salvarle en el último segundo.

9. McClane consigue llegar hasta uno de los despachos donde ve como llega la policía. Pero cuando comprueba como el agente Powell vuelve a su coche patrulla intenta hacer algo que llame su atención. Coge una silla y aporrea con ella la ventana. Dos de los tipos malos lo ven y bajan para impedirselo. McClane dispara al primero de ellos y acaba con él, pero el segundo lo esquivo y dispara a John, quien se esconde bajo la zigzagueante mesa por la que se arrastra para evitar ser alcanzado por las balas enemigas. Mientras recarga la ametralladora, McClane dispara a través de la mesa acabando con el terrorista. Aprovecha la circunstancia para acabar de romper la ventana y lanzar uno de los dos cuerpos sobre el coche del agente de policía. Ahora ya están avisados.

10. Cuando la policía envía una tanqueta para entrar en el edificio, los secuestradores utilizan un lanzacohetes para detener el vehículo, incendiarlo y atrapar a sus ocupantes dentro. McClane, para evitar la masacre, utiliza los explosivos que ha recogido de los villanos abatidos, los une a los detonadores, los introduce en un monitor de ordenador y, atado a una silla, los lanza por el hueco del ascensor. La explosión destroza por completo la planta hasta subir por el hueco del ascensor; John salta para evitar la deflagración, quedando (sólo) un poco magullado.

11. McClane revisa la parte baja de la azotea del edificio y se topa con Hans Gruber, quien se hace pasar por uno de los rehenes. John consigue que se calme, le ofrece un cigarrillo y una arma para su seguridad. Pero cuando le da la espalda, Hans se revela como líder de los secuestradores apuntando con la pistola a John. Pero McClane ya intuía quién era en realidad y le ha dado el arma descargada. Su enfrentamiento es interrumpido por la llegada de los secuaces de Hans y McClane tiene que huir para evitar los disparos, acabando con uno de los villanos en su huida.

12. John se refugia en una sala de ordenadores, escondiéndose de los disparos enemigos. Devuelve los disparos y acaba con uno de los malos. Hans, ante la posible huida de McClane y sabiendo que éste está descalzo, le pide a uno de sus hombres que dispare a los cristales. John atraviesa el suelo cubierto de teselas cortantes, huyendo de las balas, escapando por las escaleras. Malherido, consigue arrastrarse –dejando un reguero de sangre– hasta un cuarto de baño donde, a salvo, puede curar sus heridas.

13. Tras reponerse, sube nuevamente hasta la azotea para comprobar qué estaba haciendo allí Hans. Pero es sorprendido por Karl, uno de los

terroristas, hermano de una de las víctimas de McClane. Pelea contra él con todas sus fuerzas, pero el otro tipo es más fuerte. Consigue lanzarlo contra el suelo con facilidad. John está perdiendo la pelea, no consigue alcanzar su arma, pero usa sus últimas fuerzas para defenderse y contraatacar. Karl consigue hacerse con una arma y hiere a McClane en la espalda. John se esconde, se lanza sobre el villano y pelea con él hasta que consigue enroscarle una cadena al cuello, lanzándolo contra la pared para que se ahogue.

14. Sube hasta la azotea, acaba con uno de los tipos malo y dispara al aire para evitar que los rehenes, a quienes los secuestradores han conducido hasta allí, mueran en la explosión que Hans tienen planeada para volar por los aires la parte alta del edificio. El FBI, que se dirige hacia allí con dos helicópteros, le toman por uno de los secuestradores y le disparan. McClane salta para evitar ser alcanzado. No le queda otra opción, se ata una manguera para incendios alrededor del cuerpo y salta por el borde del edificio justo cuando la azotea hace explosión. Queda colgado de la manguera, que no aguanta mucho, se balancea y dispara contra el cristal para poder atravesarlo. El soporte de la manguera cede, cae y John consigue deshacerse de ella antes de que le arrastre al vacío, salvándose de una muerte segura.

15. Cuando uno de los helicópteros alcanzados por la explosión de la azotea cae contra una de las plantas del edificio, McClane se lanza sobre una pequeña fuente de agua para evitar las llamas.

16. A McClane solo le queda rescatar a su mujer Holly, en manos de Hans. Apenas le quedan dos balas y son dos los villanos. Apunta con la

ametralladora a éstos, pero Hans amenaza con matar a su mujer si no la suelta. Así lo hace. Pero cuando Gruber está a punto de disparar sobre McClane, éste sorprende a todos sacando de su espalda una pistola que había sujetado con cinta adhesiva, dispara sobre Hans y acaba con el otro secuestrador. Gruber está a punto de caer por el edificio y arrastra consigo a la mujer de John. Queda colgando del borde del edificio y de la muñeca de la mujer (del reloj). McClane, justo cuando Hans está a punto de disparar, consigue soltar el reloj de Holly –un regalo de la compañía Nakatomi- y Gruber cae al vacío.

17. Todos los rehenes han sido liberados, John y Holly salen del edificio. Karl, el terrorista al que McClane dio por muerto, se ha hecho pasar por uno de los rehenes y aprovecha el momento de calma para revelarse y apuntar con su arma a McClane. Pero Powell, que ha estado del lado de John apoyándole todo el tiempo, dispara y acaba con él. Ahora sí, todos están a salvo. McClane ha salvado a los rehenes, a su mujer, ha acabado con la amenaza de los secuestradores, e incluso ha propiciado una oportunidad para que Powell se redima, ya puede irse a casa a celebrar la navidad con sus hijos.

¿Puede alguien normal soportar tan hercúlea tarea?. Por mejor decir, ¿puede alguien tener peor suerte?. McClane se convierte en un héroe a la fuerza, víctima de las circunstancias, pero es lo que necesitaba su matrimonio, ¿no?. Las proezas ejecutadas por el policía rayan la inverosimilitud, pero la espectacularidad de los sucesos y las acciones, así como la chulería y suficiencia del personaje (ayudado por el saber hacer de Bruce Willis), bastan a un público deseoso de entretenimiento de calidad, entretenimiento basado en las más espectaculares de las acciones posibles.

Su ansia volverá a ser satisfecha en la segunda entrega de la saga, “*La jungla 2. Alerta roja*” –ahora la jungla es un aeropuerto internacional de la capital estadounidense-, dirigida en 1990 por Renny Harlin, cinta que rechazó dirigir McTiernan porque se encontraban inmerso en la producción de la que sería su siguiente película, “*La caza del Octubre Rojo*” (1990).

Estas son sus acciones espectaculares:

1. McClane espera en el aeropuerto la llegada del avión en el que viaja su mujer. Es víspera de navidad. En medio del gentío John ve algo sospechoso. Decide avisar a las autoridades, pero como éstas no hacen nada, decide investigar por su cuenta.

2. Sigue a uno de los hombres sospechosos hasta una sala llena de cintas transportadoras de maletas. Allí encuentra a dos hombres a quienes intenta sonsacar información. Repentinamente es disparado a bocajarro, pero logra esquivar los proyectiles. Intercambia disparos con los pistoleros. Se encarama a una de las cintas para alcanzar una posición elevada más óptima, pero lo único que consigue es perder su arma reglamentaria. Se esconde de los tipos malos hasta que puede armarse con un palo de golf extraído de una de las maletas. Desarma a uno de los villanos y pelean mano a mano. El otro hombre le dispara, pero vuelve a escabullirse evitando las balas. Sorprende a uno de los hombres saltando sobre él, forcejean sobre una cinta hasta que un rodillo aplasta la cabeza del tipo malo. McClane salta en el último momento para evitar ser también aplastado y cae sobre un carro de maletas que amortigua el golpe. El otro hombre intenta huir, pero John le sigue con una bicicleta y salta sobre él.

En la confusión generada, la policía del aeropuerto llega y le detienen, permitiendo que el villano huya.

3. Pese a no contar con la ayuda de las autoridades consigue hacerse con las huellas del tipo muerto para enviarlas a Los Ángeles, donde el agente Powell identifica al villano en cuestión.

4. Intenta avisar a la torre de control del desastre que se puede avecinar, pero es expulsado de allí. Antes de que sea detenido huye por el hueco del ascensor emulando viejos tiempos.

5. Escucha qué las fuerzas de seguridad del aeropuerto han ido al pasillo anejo a la nueva terminal. En su camino hacía allí se cruza con un vigilante de los túneles que le indica que conductos de ventilación pueden llevarle a su destino, consiguiendo no perderse en la laberíntica estructura de túneles del aeropuerto.

6. En el pasillo anejo observa cómo los terroristas acaban con las fuerzas de seguridad. Sale entonces de la ventilación disparando a uno de los tipos malos, acabando con él. Le devuelven los disparos y salta al suelo para evitar ser alcanzado. Uno de los terroristas está sobre un pequeño andamio. John Corre a protegerse y comienza a empujar la estructura para hacer caer al tipo. Lo consigue y acaba con él, pero parte del andamiaje cae sobre él y, no solo pierde su arma, tampoco puede moverse. El último de los villanos se acerca hacía él para matarle con sus propias manos, pero McClane consigue activar la cinta mecánica sobre la que cayó su pistola, la recoge y rápidamente abate al terrorista con unos cuantos disparos certeros.

7. Cuando los terroristas están a punto de hacer estrellar un avión, McClane trata de impedirlo. Sale a la pista cubierta de nieve e intenta hacer señales luminosas, pero no puede evitar la catástrofe. El avión explota al colisionar con el suelo muy cerca de él, pero sale ileso, al menos físicamente.

8. John visita al vigilante de los túneles y descubre que éste posee uno de los intercomunicadores activado de los terroristas. Gracias a ello puede escuchar sus planes (recoger al general Esperanza, detenido y puesto a disposición judicial en Estados Unidos, de una de las pistas del aeropuerto). McClane se encargará de detenerlos. Recorre los túneles hasta una escalera que conduce a la pista de aterrizaje. Al llegar a la rejilla de salida, dispara sobre el candado de cierre y empuja con todas sus fuerzas para salir al exterior. A pesar del peso de la rejilla logra salir fuera unos segundos antes de que el avión tome tierra y una de sus ruedas pase por encima del lugar donde solo unos segundos antes estaba John.

9. Logra llegar hasta Esperanza con los villanos pisándole los talones. Logra herir al general pero en la refriega tiene que esconderse en la cabina de pilotos para evitar ser alcanzado. Los villanos le encierran allí y comienza entonces una auténtica tormenta de balas que destroza la cabina por completo, pero sin herir a McClane. Antes de abandonar el lugar, para asegurar la muerte de nuestro héroe, los terroristas lanzan varias granadas a la cabina. John, no se lo piensa dos veces, se abrocha el cinturón del asiento del piloto y se eyecta al aire un par de segundos antes de que haga explosión prácticamente el avión entero. En la caída se activa el paracaídas para que McClane tome tierra suavemente.

10. Con la ayuda de Barnes, uno de los controladores, explora los terrenos adyacentes al aeropuerto en busca del refugio de los terroristas. Cree dar con él en una vieja iglesia. Se acerca para asegurarse de que es el lugar indicado pero un centinela salta sobre él. Pelean. John es lanzado contra la pared, golpeado y zarandeado. El malo intenta clavarle un afilado cuchillo en el suelo, pero McClane resiste y utiliza todas sus fuerzas para aguantar la embestida de los musculosos brazos del terrorista. Esquiva la hoja cuando ésta impacta en el suelo, cerca de su cabeza. Consigue arrancar un carámbano de hielo y se lo clava en el ojo al tipo malo, acabando con él. Se aleja a trompicones de allí. Ahora ya está seguro de que ese es el lugar indicado.

11. Durante el asalto a la iglesia, se produce un intercambio de disparos entre las fuerzas de asalto y los terroristas. Esperanza y sus aliados aprovechan la ocasión para escapar por la parte trasera, pero McClane les sigue. Huyen en motos deslizadoras. John acaba con un par de tipos y se hace con un vehículo para seguir la pista de los villanos. Uno de los perseguidos da media vuelta y se encara con John. Para evitar ser alcanzado gira bruscamente la moto que acaba saltando por una pendiente mientras recibe una lluvia de balas. McClane logra saltar un segundo antes de que el vehículo explote, salvado la vida de milagro, y saliendo relativamente ileso de la caída.

12. Gracias a la colaboración de un helicóptero de la prensa, John consigue alcanzar el avión donde pretenden huir los terroristas. Salta sobre el ala del aeroplano desde el helicóptero en movimiento y obstaculiza los alerones para evitar el despegue.



13. Uno de los terroristas sale al exterior del avión para enfrentarse con McClane. Pelean y John consigue deshacerse de él con una patada. El malo cae cerca de la hélice, que termina por absorberle, triturando el cuerpo. Sujeto en el ala McClane observa la puerta del depósito de combustible e intenta alcanzarla. Pero el líder de los terroristas, el Coronel Stuart, se lo impide. El militar se enfrenta a nuestro héroe cuchillo en mano. Corta a John, que no logra esquivar todos los movimientos. Su oponente está más entrenado y menos magullado que McClane. Golpea con su pierna y John pierde el equilibrio, quedando colgando del ala. Antes de que Stuart le golpee agarra la llave del combustible y abre el depósito. Un segundo después McClane es golpeado y cae al frío y duro suelo de la pista de aterrizaje.

14. McClane, físicamente destrozado, sobre la pista de aterrizaje, lanza su encendedor sobre el reguero de combustible que el avión ha ido dejando en su camino. El fuego alcanza el depósito del aeroplano y lo hace estallar por los aires. Acaba con todos los terroristas de un solo golpe. Más aún, los restos incendiados del avión sirven de referencia para que los aviones que esperan en el aire puedan aterrizar sin peligro. En uno de esos aviones viajaba su mujer, a la que ha vuelto a salvar. Ha acabado con una nueva amenaza terrorista y ha salvado, de nuevo, la Navidad.

En este *crescendo* espectacular y adrenalítico, la tercera parte de las junglas devolvía a la saga a su creador. John McTiernan se encargaba de dirigir, en 1995, “*Jungla de cristal. La venganza*”, con muchas más acciones espectaculares si cabe que sus predecesoras (y esta vez, John McClane, está acompañado por un cómplice de peripecias que sirve de

contrapunto a su personaje. La acción se extiende esta vez a toda una ciudad).

Son estas que siguen:

1. Gracias a la intervención de un terrorista que se hace llamar Simon, la policía de Nueva York reincorpora a un suspendido John McClane para que se pasee por el barrio de Harlem –de población mayoritariamente negra- con un cartel sujeto a su cuerpo con la leyenda: *Odio a los negros*. Cuando está a punto de cruzarse con una banda con muy mala pinta, Zeus, el dueño de una tienda cercana se acerca a él para evitar que un blanco muera en su barrio (porque ello supondría más presencia policial). McClane le cuenta que es policía, que está allí porque un terrorista así lo quiere, pero los pandilleros ya se han fijado en él. Se hace pasar por loco pero aún así no se libra de ser golpeado. Le rompen una botella en la cabeza. Zeus interviene y coge el arma que McClane lleva sujeta a la espalda, interponiéndose entre los jóvenes y el policía. Empuja a John para sacarlo de allí y casi es atropellado por un taxi. Los dos hombres logran subir al vehículo que sale quemando rueda del lugar.

2. Simon quiere jugar con McClane y le obliga a ir hasta un teléfono público en menos de 15 minutos o de lo contrario detonará otra bomba. Una vez allí obliga a John a dar alcance al metro número tres que en esos momentos pasa por allí si quiere desactivar la bomba que ha colocado dentro. Tiene que hacerlo en 30 minutos y llegar al teléfono público de la estación para contestar otra llamada. McClane y Zeus consiguen un taxi y comienzan a perseguir el convoy. Esquivan coches a toda velocidad y pasan por huecos estrechos sin colisionar. Atraviesan el Parque Central de

la ciudad a modo de atajo. McClane demuestra su pericia al volante esquivando transeúntes, árboles, gentes acampando, corredores, etc. Alcanza el final del parque y el vehículo salta hasta la calzada golpeando los bajos del coche pero permitiéndole continuar su carrera. Esquiva más tráfico, pero éste es más denso cada vez. Llama a emergencia para poder seguir a una ambulancia que les abre hueco.

3. McClane sabe que no llegará a tiempo, así que decide coger el metro directamente dejando el taxi a Zeus. Cuando entra en la estación el vehículo comienza a salir. John corre calle abajo siguiendo el circular del convoy por las rejillas de ventilación. Se agacha para abrir una y se cuelga dentro, saltado sobre la parte superior del metro. Queda colgado de un lateral del mismo, pero consigue romper con sus rodillas una ventana para acceder al interior del vehículo segundos antes de que sea golpeado por unas luces del túnel. Recorre el metro entero hasta encontrar la bomba. Se dirige con ella hasta el final del convoy advirtiéndole a los pasajeros que se desplacen a la parte delantera del vehículo. Logra llegar al final en el momento justo en que los líquidos explosivos se mezclan avisando de la inminente detonación. Rompe una ventanilla de seguridad y lanza la bomba lo más lejos que puede, un segundo antes de que explote. El metro salta por los aires, descarrila y se accidenta contra la estación, destrozándolo todo a su paso. Pese a todo McClane sale vivo, herido, pero vivo (riendo incluso).

4. Después de recorrer a pie media ciudad Simon propone a McClane y Zeus un problema matemático para desactivar una bomba. Tras mucho discurrir (John McClane es un hombre de letras) logran desactivar el explosivo a falta de apenas cinco segundos.

5. McClane cree saber cuál es la verdadera intención del terrorista, así que se dirige de nuevo al lugar de la explosión en el metro. Allí entra en el bando de la reserva federal de Nueva York para comprobar que todo marcha bien. En el lugar, los guardias de seguridad le ofrecen bajar a la bóveda para ver si todo está en su sitio. Dentro del ascensor, rodeado de cuatro tipos que le sacan un par de cabezas, John descubre que uno de ellos lleva la placa policial de un compañero suyo. Sin esperar un momento más, dispara a uno de los hombres que tienen a su espalda y a otro de los que tiene delante. Forcejea con los otros dos, empujando con su cuerpo al que tiene detrás y apuntando con su arma al de delante. Golpea a uno de ellos con su cabeza, acaba con él y dispara a quemarropa al cuarto y último de los terroristas (que ahora ha descubierto que también son ladrones).

6. McClane y Zeus consiguen un coche y persiguen los camiones donde creen que están transportando el oro robado. La distancia no impide a John saltarse la mediana y embestir con su coche un pequeño muro para saltar con el vehículo a una carretera que está en un nivel inferior. Todo ello sin el menor daño para el coche, que continua su trayecto con normalidad.

7. En el acueducto que los terroristas están utilizando para huir, McClane se topa con un camión de los malos. Sin apenas dejarles reaccionar dispara a través de la puerta para acabar con ellos. Coge su vehículo y se lanza tras la pista de Simon. No puede dejar de fanfarronear y avisa de su llegada al líder de los terroristas, quien decide volar la presa para ahogar a McClane. Cuando nuestro héroe ve llegar el agua, retrocede todo cuanto puede con el camión, pero el agua tiene mucha fuerza y lo arrastra sin dificultades. John sale fuera, se encarama a la cabina del

vehículo y logra agarrarse a una de las salidas de ventilación del acueducto. Comienza a trepar pero la fuerza del agua es mucha y es lanzado a presión al exterior en un improvisado geiser, cayendo sobre un enorme charco de barro.

8. Zeus recoge a McClane, pero antes de que pueda subirse al coche es disparado desde la distancia. Corre y salta al interior del vehículo. Conducen a toda prisa, esquivando coches mientras John, con medio cuerpo fuera, intenta acertar sus disparos contra los perseguidores. McClane pasa al lado del conductor, le pide a Zeus que arranque los cables de los frenos, da un volantazo; hace girar el vehículo y tiene así mejor posición y ángulo de disparo. Dispara y acaba con el copiloto, los dos coches chocan y salen de la carretera. El coche de John y Zeus vuelca pero salen ilesos. Los terroristas no tienen tanta suerte.

9. Nuestros dos héroes se dirigen al puerto desde el que creen que zarpará el barco cargado de oro robado. Cuando atraviesan el puente descubren que el buque ya ha salido del puerto. Deciden colgar el gancho de su coche de una de las torres del barco para poder descender hasta éste. Consigue engancharse al barco sin problemas. Comienzan a descender pero el barco, en su curso, arrastra el coche hasta el borde del puente. Pese a las prisas, el puente cede y el vehículo cae al agua arrastrando a McClane y a Zeus en su caída. Los dos caen contra los contenedores del carguero. El cable parte por la mitad a uno de los centinelas. Pero John y Zeus, aunque doloridos, salen ilesos.

10. McClane inspecciona el barco librándose de los malos que encuentra en su camino. En la zona de carga, acaba con uno de los

terroristas sin problemas, pero otro le sorprende y le golpea. Es un tipo más fuerte y más entero que McClane. Le da una auténtica paliza hasta que John consigue derribarlo gracias a una cadena. Se arma con ésta para golpear al terrorista hasta dejarlo sin sentido.

11. McClane está esposado junto a Zeus a la bomba que hundirá el barco en las profundas aguas. Se arranca un trozo de alambre incrustado en su cuerpo para entregárselo a Zeus y que le libere de las esposas. Cuando John está libre, observa como los líquidos explosivos de la bomba se mezclan. Libera a Zeus con una pequeña explosión controlada y los dos corren hasta alcanzar la cubierta del buque y saltar por la borda un segundo antes de que el barco entero haga explosión, librándose de una muerte segura. Pese a estar aturdidos por la detonación, consiguen salir a flote y nada hasta quedar a salvo.

12. McClane ha descubierto el escondite de Simon y sus hombres. Vuela hasta allí en helicóptero para detenerlo, pero es recibido con disparos. El helicóptero los esquivo, pero Simon también cuenta con un autogiro con el que perseguir a McClane. A pesar de devolver los disparos, el helicóptero de John es alcanzado y tienen que aterrizar para evitar el desastre. Ya en tierra, son un blanco fácil para Simon, así que McClane decide jugarse el tipo y correr para despistar al terrorista. Así lo hace hasta que, armando con apenas un par de balas, McClane sale de su escondite para hacer frente a Simon. El terrorista, arrogante, baja en helicóptero hasta la mejor de las posiciones para acabar con John, pero éste, mucho más rápido y astuto, dispara sobre unos cables eléctricos que caen sobre la hélice del autogiro haciendo que se estrelle y llevándose por delante a

Simon. Después de un duro día, McClane ha conseguido acabar con la amenaza terrorista que ha destrozado media ciudad a su paso.

McTiernan recupera el pulso con la trepidante acción espectacular que se despliega desde el mismo comienzo del filme. Finalmente, la cuarta entrega presentaba un John McClane más maduro, y, porque no decirlo, más viejo. Pero su edad no es óbice para que tenga que hacer frente a nuevas amenazas y más acciones espectaculares. La cuarta<sup>194</sup> de las películas fue dirigida por Len Wiseman, “*La jungla 4.0*” (2007).

Así son las acciones que acontecen a nuestro héroe:

1. Un francotirador dispara sobre McClane y el joven Farrell, pirata informático al que intenta escoltar y proteger, en casa de este último. Agachados, evitan las balas lo mejor que pueden hasta alcanzar la salida del piso.

2. En el pasillo les esperan más hombres. McClane lanza rodando un extintor, dispara en el momento apropiado y hace explotar el instrumento, lanzando a uno de los malos por la ventana del edificio.

3. De vuelta a la casa, John bloquea la puerta con la nevera y esquiva la lluvia de balas que recibe la vivienda desde todas partes. Durante un momento de paz golpea a uno de los malos atravesando la pared, agarrando su cabeza para seguir golpeando hasta que acaba con él. Cuando se refugia

---

<sup>194</sup> En el momento de la realización de esta investigación se encuentra en proceso de producción la quinta entrega de la serie de *la jungla*, “*La jungla: un buen día para morir*”, dirigida por John Moore (2013).

con Farrell en el otro lado del inmueble, tienen lugar una explosión de C4 que acaba de un plumazo con los tipos que acababan de irrumpir en el piso.

4. En el exterior, cuando intentan huir, uno de los malos atraviesa la ventanilla de su coche para agarrarse al cuello de McClane. Éste conduce hasta que golpea el coche contra un contenedor de basura deshaciéndose del asesino. Cuando cree que todo ha pasado, otro tipo caer sobre el coche y se queda encaramado a él hasta que John colisiona lateralmente para lanzarle por los aires.

5. Gabriel, el líder de los terroristas, bloquea el tráfico y provoca numerosos accidentes. Un camión colisiona con un taxi y éste con el coche donde están McClane y Farrell. Pero sale como si nada, un poco contusionado, pero nada más.

6. Escoltando a Farrell, conduce un coche patrulla esquivando las balas que los malos les disparan desde un helicóptero. Pasa por encima de una boca de riego y la salida del agua a presión da de lleno en el autogiro derribando a uno de los tiradores.

7. En su huida, entran en un túnel. Gabriel abre las entradas del lado opuesto para que McClane tenga que esquivar numerosos coches mostrando una vez más enorme pericia al volante. Detienen el coche y observa con apagan las luces. Ahora el túnel es un caos de focos de automóvil y cláxones tronando. Farrell abandona el coche, McClane sale tras él y le atrapa en el momento justo en que dos coches pasando rozando por sus lados. Un accidente ha provocado que algunos vehículos salten por los aires, que no alcanzan a nuestros protagonistas por muy poco.



8. McClane conduce su coche a toda velocidad hasta la entrada del túnel. Salta en el último momento. El vehículo choca contra una de las barreras y salta por el aire hasta impactar contra el helicóptero que los perseguía, provocando una enorme explosión y derribando ambos vehículos.

9. Mientras McClane y Farrell se internan en la central de abastecimiento eléctrico, se topan con uno de los terroristas. John le hace frente, forcejea con él y logra dispararle su propia arma en un pie, le desarma y acaba con él.

10. En la central, McClane tiene que pelear con Mai, secuaz de Gabriel, experta en artes marciales. Parece que le está dando una paliza, pero John consigue levantarse y la derriba a golpes. Pero la mujer se incorpora, pelea con él y con un par de movimientos ágiles lo lanza por la ventana. McClane cae chocando con los tubos de ventilación hasta el suelo. Pese a la caída, consigue ponerse en pie. Coge un vehículo y conduce hasta la planta en la que están Farrell y Mai, atravesando las paredes a su paso. Se lleva por delante a Mai, agarrada al coche, hasta impactar contra el hueco del montacargas. El vehículo queda suspendido de los cables y estructura del montacargas. Mai logra acercarse hasta John y pelea con él, causando por muy poco su caída. McClane la golpea y comienza a subir a través del coche para alcanzar la puerta del montacargas. Otro de los terroristas le dispara desde arriba. John se resguarda de los disparos hasta que Farrell acaba con el villano. El coche finalmente es vencido por su propio peso y cae al vacío. En el último momento, McClane alcanza a

agarrarse a uno de los cables evitando caer con el vehículo y con Mai, evitando una muerte segura.

11. La central de abastecimiento hace explosión. McClane y Farrell huyen mientras el edificio explota tras ellos. Se resguardan en una furgoneta que es lanzada por los aires. Pese a todo, los dos salen magullados pero vivos.

12. En el centro Woodlan, donde se guardan las copias de seguridad de los datos económicos de todo el país, McClane acude a enfrentarse a Gabriel, quien, además, a secuestrado a su hija, Lucy. Se enfrenta desarmado contra uno de sus esbirros y lo tira por unas escaleras. Ahora ya tiene una arma. En un túnel de refrigeración, dispara contra uno de los malos pero no consigue darle. Finalmente, logra abrir una llave de paso y expulsar congelante a la cara del terrorista que cae contra una rueda que lo hace pedazos.

13. Gabriel abandona Woodlan y McClane tienen que seguirle. Salta sobre uno de sus vehículos, un camión, avanzando hasta llegar a la cabina. Se agarra bien y dispara sobre el conductor, acabando con él. Entra dentro y comienza a conducir el vehículo tras los pasos del terrorista que retienen a su hija y a Farrell.

14. El camión es disparado por un F-35, un avión del ejército. McClane conduce llevándose por delante todos los vehículos que no consigue esquivar. El avión derriba un trozo de calzada superior, que cae sobre el camión, pero John lo maneja sin problemas. El avión dispara y destroza el vehículo y parte de la carretera. El remolque y la cabina están

destrozados por la munición del reactor. McClane acelera pero el camión no puede avanzar más, así que decide saltar de la cabina, rodar por el remolque hasta quedar colgando de la puerta. El avión se coloca tras él y John aprovecha para saltar sobre su fuselaje. Se agarra lo mejor que puede a él, pero un trozo de carretera cae e impacta contra el avión, haciendo que pierda el control. El piloto sale despedido y McClane salta en el último momento para caer entre dos grandes trozos de calzada y evitar así la explosión del avión al estrellarse. Consigue salir con vida y dirigirse al encuentro de Gabriel.

15. Dispara contra dos de los villanos antes de que sea herido. Gabriel lo levanta y le apunta con su arma mientras lo sujeta del cuello. Gabriel hace presión en la herida de bala de McClane. Farrell consigue acabar con el último de los terroristas. John agarra con fuerza el arma de Gabriel y se dispara a si mismo atravesando su cuerpo y alcanzando al villano en el pecho, acabando con su vida. A acabado con una nueva amenaza terrorista, a salvado el país y a su hija. Esta vez no es navidad, pero es la fiesta del 4 de julio.

Son estas las acciones resumidas que tienen lugar en las películas que tienen por protagonista de las mismas a John McClane. En su enumeración podemos apreciar como lo verosímil es excedido en más de una ocasión, pero los directores, entre ellos McTiernan, cuentan con la aprobación del público espectador, más interesado en el placer que la vivencia de este tipo de emociones le pueda proporcionar que en la verosimilitud de las mismas.

Es cierto, una vez leídas las acciones anteriores, que la interpretación de la verosimilitud inicial puede deberse a la conveniencia y bondad de las motivaciones de acuerdo con la moral y la opinión pública de un momento concreto –y de una cultura dada-, pero las hemos señalado para hacer hincapié en que el grado de verosimilitud de estas acciones que componen la narración, en la dualidad ‘realización posible’ frente a ‘realización imposible’ para el común de los mortales, se decanta por la segunda opción (imposibilidad de realización) si no es en un universo propio de los mejores héroes, ya pertenezcan éstos al Olimpo griego o al cine de acción de Hollywood. El espectador, cuando acude a ver una película de *la jungla*, una película de McClane o una película de acción dirigida por John McTiernan, no se plantea el mayor o menor grado de veracidad –por mejor decir, posibilidad de realización en el mundo real al que pertenece el público espectador- de éstas películas, sino la acción espectacular por la acción espectacular, con lo que la suspensión de incredulidad (concepto que retomaremos más adelante) está ganada de antemano; ganada de antemano por el director, por McTiernan, se entiende.

Por último, no podemos olvidar que el grado de verosimilitud (que junto con la temática –que veremos más adelante- complementa la visión personal de nuestro realizador) también aparece bajo la premisa del llamado **efecto género**. Si, tal y como nos han indicado Aumont y sus compañeros, lo verosímil es un *efecto de corpus*, el concepto género también ofrece una serie de pautas de verosimilitud otorgando solidez a los planteamientos particulares de una realización cinematográfica concreta. Es decir, ese *efecto de corpus* será más sólido en el conjunto de una serie de películas próximas, por expresión y contenido, del mismo modo que en el conjunto de un género; igualmente, en el conjunto de películas similares

por conceptos no genéricos de expresión y contenido, así como en el conjunto de realizaciones cinematográficas anteriores de un director de cine. En consecuencia, hay también un **efecto género**.

*“...al igual que en el conjunto de un género: respecto a lo verosímil, hay un efecto-género”<sup>195</sup>.*

Un efecto género cuya incidencia es doble, una primera por la permanencia de un mismo referente diegético, y una segunda por la recurrencia de escenas típicas. Esta doble incidencia permite consolidar lo verosímil de película en película. Supondría la creación de lugares comunes o tópicos a modo de vías por donde circular para ser capaces de aceptar y descodificar correctamente los postulados de género aplicados a una realización cinematográfica concreta.

El efecto género permite pues, establecer un verosímil propio de un género particular; y cada género tiene su verosímil particular, el del cine del oeste no es el mismo que el del cine negro, el del musical no es el mismo que el del cine de acción...sería inverosímil que los miembros de una de las bandas callejeras de la película de acción dirigida por Walter Hill *“Los amos de la noche”* (1979) se enfrentaran contra otra banda utilizando las coreografías y bailes que emplean los miembros de las bandas callejeras de *“West side story”* dirigida por Jerome Robbins y Robert Wise (1961) o viceversa por ejemplo. *“Las famosas ‘leyes del*

---

<sup>195</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 147.

*género' sólo son válidas dentro de un mismo género, y únicamente tienen sentido de verosimilitud en el conjunto de películas que le pertenecen*"<sup>196</sup>.

La doble incidencia del efecto género sólo es efectiva si se mantiene lo verosímil, un mantenimiento necesario para la cohesión del género. Pero, el concepto de verosimilitud no es un corpus cerrado, estanco, también alcanza variaciones con el paso del tiempo y de las realizaciones cinematográficas; lo verosímil de un género es susceptible de evolución y cambio pero "*a condición de que en otros sea respetado y mantenido*" nos indica Aumont (1985), para terminar añadiendo que "*estos cambios (y esto es válido para todos los géneros) tienden más a la supervivencia de lo verosímil que a un acercamiento más justo de la realidad*". En "***Sin perdón***" dirigida por Clint Eastwood (1992), por ejemplo, el protagonista, antaño un temible asesino, Will Munny, debe ponerse gafas para poder practicar con su arma tras años sin empuñar una. Este detalle y preocupación por la vejez es más realista, más verosímil que la infalibilidad del pistolero joven que apenas mira a sus objetivos antes de disparar (infalibilidad, además, perfectamente encarnada por el joven Clint Eastwood en la Trilogía del dólar de Sergio Leone en su personaje de Hombre sin nombre). Ello no impide que el protagonista de la película se comporte siguiendo los mismos esquemas que sus predecesores (búsqueda de justicia, sed de venganza, código de honor, etcétera). Este tipo de variaciones necesarias para la cohesión del efecto género también las encontramos en McTiernan, por ejemplo cuando hace que el protagonista de "***El último gran héroe***" se haga daño al romper la ventanilla de un coche en el mundo real –una acción tan cotidiana como indolora en la ficción del cine de acción–, pero que sigue comportándose según los

---

<sup>196</sup> Ídem.

esquemas propios de este tipo de personajes (arriesgarlo todo por detener al villano, etcétera) pues acto seguido de comprobar su vulnerabilidad se lanza a un duelo que termina con un choque frontal entre dos vehículos del que sale vivo gracias al ‘airbag’. Unos años antes John McTiernan ya había probado la evolución y el cambio que imprime el paso del tiempo y que afectaban a la verosimilitud de un filme. Nos referimos a la elección de Bruce Willis como actor protagonista de una película de acción. Frente a los actores musculosos que terminaban sin un rasguño, McTiernan nos ofrece un personaje común, débil, fanfarrón y simpático que cuestiona las convenciones del cine de acción hasta entonces. Años más tarde estas nuevas convenciones se discutirán para establecer otras nuevas como demuestran algunas películas cercanas al cine de acción, verbigracia “*The matrix*” de Andy y Larry Wachowski (1999) o “*El caso Bourne*” de Doug Liman (2002)<sup>197</sup>.

Un interrogante que queda en el aire es el referido al principio de aceptación de los rasgos de verosimilitud a los que hacemos mención y su referente con la realidad cotidiana, tangible, y que es fuente de experiencias para el espectador. Queremos decir con ello que nadie se plantea en “*Jungla de cristal. La venganza*” (1995) que dos personas que caen desde una altura un poco mayor a 76 metros que separa el puente del carguero en el que escapa el villano con el botín (desde el cable de remolque de un vehículo hasta el barco) puedan sobrevivir<sup>198</sup>. El pacto que se establece con el espectador es que para conseguir el deseado final feliz, que el héroe

---

<sup>197</sup> Otros filmes siguen el ejemplo ya citado de Eastwood y su preocupación por una visión más realista la vejez de quienes otrora fueran grandes héroes de acción, como demuestran “*Los mercenarios*” de Sylvester Stallone (2010) y “*Los mercenarios 2*” de Simon West (2012).

<sup>198</sup> La escena está rodada en el antiguo Puente John R. Grace Memorial, también conocido como Puente sobre el río Cooper, por atravesar éste, en Charleston (Carolina del Norte, Estados Unidos); de una altura de 250 pies, unos 76’2 metros. La caída contra los duros contenedores que porta el carguero es mortal de necesidad.

alcance al villano, se enfrente a él y lo mate, el director haga ‘lo que tenga que hacer’ y se tome las licencias oportunas, aunque ello suponga luchar contra la verosimilitud que impone ese mundo real como fuente de experiencias para el espectador, quien, recordemos, está más interesado en la acción espectacular que en lo verosímil de las acciones.

Tampoco creemos que todos los géneros puedan o deban ser entendidos como iguales a la hora de crear universos diegéticos propios. Algunas películas del oeste se basan en un postulado erróneo, aunque comprensible: los buenos son los hombres blancos mientras que los malos son los salvajes indios, los pieles rojas que amenazan la vida de los colonos americanos. Siempre dentro de unos referentes históricos cuya base está más o menos ficcionalizada, o unos referentes actuales que precisan de una decodificación similar (aunque no queramos ver la realidad, los colonos estaban arrebatando la tierra a sus verdaderos dueños, los indios, todos sabemos que está mal atentar contra la vida de éstas tranquilas gentes que sólo querían conquistar el oeste).

Por el contrario, los filmes de ciencia-ficción no han de estar sujetos obligatoriamente a este tipo de referentes con igual intensidad. Ello es posible porque el universo referencial y real, la realidad cotidiana (tangible) en la que se mueve cotidianamente el espectador y que es fuente de experiencias y saberes –en otras palabras, el contexto de los mensajes comunicativos que nos ayudan a codificar y decodificar- puede ser modificado, tanto, que se nos haga necesario, como espectadores, aprender un ‘vocabulario básico’. Un realizador que sabe plasmarlo muy bien en algunas de sus películas es David Lynch. Por ejemplo, en “*Dune*” (1984) el personaje Piter De Vries (interpretado por Brad Dourif), ‘mentat’ y



maestro de asesinos de la casa Harkonen, utiliza toda una serie de gestos forzados para subrayar sus palabras que no toman como referente los humanos habitualmente. Reside ahí su originalidad y su gran problema al mismo tiempo, pues el espectador no comprende del todo el sentido de los gestos del personaje, y tiene la sensación de que ‘se le está escapando algo’ en los momentos del filme donde esto ocurre. No contento con ello, David Lynch utiliza una estrategia similar en la película producida como consecuencia del éxito de la sobrevalorada serie televisiva “*Twin Peaks*” (1990-1991), “*Twin Peaks: el fuego camina conmigo*” (1992). En ella, al comienzo del filme, dos agentes federales han de encargarse del asesinato de la joven Teresa Banks. Su supervisor en el FBI, el propio David Lynch, les pone en contacto, antes de salir para la localidad donde ha sido hallado el cadáver, con un extraño personaje, una mujer llamada Lil que realiza toda una serie de gestos forzados –desde nuestra perspectiva cultural– mediante los cuales les está entregando información sobre el porvenir de la investigación que acaban de comenzar. Durante el viaje en coche, los agentes de la ley (mediante el uso de breves ‘flashback’) intentan explicar el sentido de cada gesto para saber qué significan; entre otras cosas: que van a tener problemas con la autoridad local, que les ocultarán información intencionadamente, que hay drogas relacionadas con el asesinato, etcétera. David Lynch (él mismo interviene y pone en práctica este código particular en su encarnación del supervisor Gordon Cole) crea una suerte de lenguaje semiótico y entrega parte del diccionario al espectador.

McTiernan también pone en funcionamiento un lenguaje inventando y que ha tenido vida más allá del filme. Nos referimos a los signos extraños que observamos en el brazalete del alien en “*Depredador*” cuando éste activa la bomba al final de la película. Se entiende como una cuenta atrás,

pero los signos, así como la sucesión que se produce, son totalmente ajenos al ser humano.

La adaptación a las nuevas gramáticas de este tipo de planteamientos tan novedosos, lleva su tiempo. Además del hecho comunicativo oral y gestual, también pueden darse referencias a conceptos tradicionales que pueden manifestarse y entenderse de manera muy distinta en sociedades alejadas de la contemporánea al espectador, ya sea una sociedad futurista, como ocurre en el caso de *“Demolition man”* (1993) realizada por Marco Brambillo, en la escena del encuentro sexual virtual que intentan mantener los protagonistas, o una sociedad de más allá de las estrellas, como ocurre en películas como *“Contact”* dirigida por Robert Zemeckis (1997), donde, para que el encuentro y comunicación interplanetaria sea productivo, los extraterrestres que contactan con Eleanor Arroway toman referentes de su mente y sus recuerdos para poder establecer una comunicación normalizada (de otro modo sería incomprensible e improductiva), en este caso, la playa donde veraneaba de niña y la figura idealizada de su padre (al que perdió siendo ella pequeña). Este tipo de diferencias socio-culturales interestelares han quedado reflejadas en clave de comedia en la trilogía dirigida por Barry Sonnenfeld iniciada con *“Hombres de negro”* (1997).

La película *“Esfera”* dirigida por Barry Levinson (1998), que narra el contacto de un grupo selecto de humanos –un psicólogo, un matemático, una bióloga y un astrofísico- con una entidad extraterrestre que tiene la forma de una esfera perfecta y que les otorga un poder incontrolable de hacer realidad sus pensamientos, deseos y miedos –a nuestro entender es una versión más divulgativa, más accesible, más ‘para todos los públicos’, de la obra maestra de Andrei Tarkovski *“Solaris”* (1972) que ya planteaba

las dificultades de una comunicación con una especie no humana y las limitaciones, no solo comunicativas, del hombre ante semejante desafío-, plantea este tipo de interrogantes en cuanto a la diferenciación cultural, conceptual e incluso semiótica, entre dos sociedades tan distintas como pueden ser la humana y una extraterrestre. El primer escollo al que se enfrenta el hombre es el llamado ‘problema antropomórfico’, aquel que limita la visión o imaginación de toda forma de vida a básicamente humana (este obstáculo también se tarda en superar en la película del director ruso, aunque es cierto que en el momento del inicio de la narración, la especialidad en el estudio del ente planetario, la *solarística*, tiene ya algunos años de vida). Por ello, como se menciona en la película de Levinson, tratamos de imaginar la vida con referencias humanas, ya sean hombrecillos verdes o versiones terroríficas de algunos insectos; la posibilidad de que otros seres puedan ser formas que inspiren aire y expiren cianuro, formas víricas, esferas o entes planetarios, está muy lejos de barajarse. El siguiente problema es el comunicativo, pues la diferencia entre los universos culturales y semióticos es insondable. La comunicación que *Solaris* establece con los habitantes de la estación espacial de investigación científica, es inabordable por parte de éstos, como demuestran las sucesivas reacciones de Kelvin antes las ‘manifestaciones’ de Hari, su esposa fallecida. En “*Esfera*”, los investigadores discuten sobre los conceptos humanos que una entidad extraterrestre puede llegar a comprender; si la forma de vida es inmortal o no puede morir, por ejemplo, un concepto como ‘matar’ sería del todo incomprensible para ella. Pese a entablar contacto comunicativo a través de la codificación y descodificación matemática (lenguaje universal), la película ofrece varias pistas para saber que no hay una comunicación directa con una entidad extraterrestre, solo una versión imaginaria de esa comunicación desde la

perspectiva antropocéntrica, pues en las conversaciones se hace mención a acciones (entendidas desde el universo cultural y conceptual humano) como nombrar, viajar, sentir emociones humanas, etcéteras. La comunicación que establece la esfera con los humanos (a través del poder que les otorga) no es comprendida por estos porque el universo cultural y semiótico que permitiría descifrarla con exactitud no obra en su poder y tampoco puede abordarlo incluso después del contacto con la esfera, con el entre esférico no humano.

En “*Depredador*” (1987) John McTiernan humaniza por completo al ser extraterrestre (sus intenciones son otras). El ser alienígena tiene forma humanoide (cabeza, tronco, extremidades, pies, manos, ojos, boca, etcétera), además de compartir conceptos como ‘matar’ y entender concepciones más complejas como el juego que supone la caza del hombre. Esa dificultad para el espectador que supondría que uno de los personajes aportara un universo referencial desconocido queda así salvada, por lo que no se tendrá problemas de interpretación, lo que beneficia, en definitiva, la verosimilitud del filme (más allá de que el público espectador anhele acción espectacular, es más creíble cuanto suceda en la pantalla si el ser alienígena, salvando las obvias diferencias, tiene un comportamiento humano, formado por unos rasgos cuyo referente puede verse en la vida diaria y tangible que, recordamos, es fuente de experiencias del espectador).

Para finalizar, resumimos que las acciones increíbles que le acontecen a John McClane (que ya hemos enumerado) están permitidas para el héroe de acción, pero que serían impensables para protagonistas de filmes como “*El secreto de Thomas Crown*” (1999) o el de “*Los últimos*

*días del Edén*” (1992). Las licencias están permitidas en sus correspondientes universos genéricos –efecto género- pero no son extrapolables a otras realizaciones, lo que no quiere decir que otros rasgos genéricos no lo sean, hacemos referencia a esas licencias que posibilitan la sucesión de acciones espectaculares e increíbles sin que la verosimilitud se vea por ello afectada.

### III. 2. XI. La representación cinematográfica y la impresión de realidad.

La **imagen cinematográfica** tiene dos características materiales que no debemos olvidar: **tiene dos dimensiones** y **está limitada por el encuadre** –en otras palabras, la imagen fílmica se nos presenta bajo la forma de una imagen plana y delimitada por un cuadro. Son los rasgos fundamentales que permiten la aprehensión de la representación cinematográfica.

El **encuadre** o cuadro, el *límite de la imagen* en palabras de Aumont, es un concepto esencial para comprender varios de los mecanismos fundamentales del cine (más allá de su obligada necesidad, no se puede concebir una película infinitamente grande). Su dimensión y proporción estará impuesta por el ancho de la película (entendida como soporte, es decir, celuloide) y las dimensiones de la ventanilla de la cámara empleada en la grabación. De su conjunción se obtiene el **formato**<sup>199</sup>. El cuadro es

---

<sup>199</sup> El concepto de formato es de sobra conocido por todos, baste con recordar que el llamado formato estándar es aquel que emplea una película de 35 milímetros de ancho y una relación entre el ancho y el

uno de los primeros materiales con los que ha de trabajar todo director cinematográfico, pues su papel en la composición de la imagen es fundamental (especialmente cuando ésta permanece inmóvil, ya se trate de una inmovilidad relativa, es decir, un encuadre invariable en plano fijo, o completamente inmóvil mediante el procedimiento del paro de la imagen.

A pesar de las limitaciones impuestas –presencia del cuadro, dos dimensiones (o lo que es lo mismo, ausencia de la tercera dimensión), carácter artificial, etcétera-, se da una analogía, pues reaccionamos ante una imagen plana en una pantalla de la sala de cine como si estuviéramos ante una pequeña porción de espacio análogo al espacio real en el que nos desenvolvemos cotidianamente; esta analogía *“conlleva una ‘impresión de realidad’ específica del cine, que se manifiesta principalmente en la ilusión del movimiento y en la ilusión de profundidad [...] Reaccionamos ante la imagen fílmica como ante la representación realista de un espacio imaginario que nos parece percibir. Más precisamente, puesto que la imagen está limitada en su extensión por el cuadro, nos parece percibir sólo una porción de ese espacio”*<sup>200</sup>. Esa porción del espacio imaginario que queda delimitada por el cuadro es lo que se conoce como **campo**<sup>201</sup>. El campo se percibe como la porción visible de un espacio que se deduce más amplio, haciendo que aparezca atada a éste la noción del **fuera de campo** (o **fuera-campo**), es decir, todo aquellos elementos que no están incluidos en el campo pero que el espectador asigna imaginariamente. El campo es

---

alto de la imagen de 4/3. No es este el lugar para enumerar los diferentes formatos habidos y por haber (16 mm, super 8, etcétera).

<sup>200</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 21.

<sup>201</sup> “Como muchos de los elementos del vocabulario cinematográfico, la palabra *campo* es de uso muy corriente sin que su significación se haya fijado nunca con gran rigor. En un plató de rodaje, frecuentemente los términos ‘cuadro’ y ‘campo’ se toma casi como equivalentes, sin que eso represente un problema [...] en el análisis de las condiciones de su visión, es muy importante evitar toda confusión entre los dos vocablos”. *Ibíd.*

visible –lo que se ve en el encuadre-, el fuera de campo no es visible en determinados encuadres pero se puede activar (mediante movimientos de cámara por ejemplo, de los personajes, objetos, etcétera) y convertirse, siempre que aparezcan en pantalla los elementos que lo componen, en campo. Relacionado a estos dos conceptos encontramos el llamado **espacio en off**, aquel que se intuye, que se crea en la mente del público espectador pero que no se puede activar. A este espacio en off pertenece la atmósfera, el ambiente, la ubicación genérica, etcétera.

Todos ellos pertenecen al mismo espacio imaginario perfectamente homogéneo, el **espacio fílmico**. Algunos autores como Noël Burch<sup>202</sup> consideran que sólo es imaginario el fuera de campo que no se ha visto – puede ser visible y pasar después a estar fuera de campo, en ese caso lo califican de concreto-. A este respecto, Aumont y sus compañeros nos aclaran que:

*“la escena fílmica no se define únicamente por los rasgos visuales. Primero, el sonido juega un gran papel, ya que, entre un sonido emitido ‘en campo’ y un sonido emitido ‘fuera de campo’, el oído no distingue la diferencia; esta homogeneidad sonora es uno de los grandes factores de unificación del espacio fílmico en su totalidad. Por otro lado, el desarrollo temporal de la historia contada, de la narración, impone la toma en consideración del paso permanente del campo al fuera-campo y por tanto su comunicación inmediata”.*

Terminan por añadir que:

---

<sup>202</sup> BURCH, Noël: *Praxis del cine*. Editorial Fundamentos. Madrid. 1970.

*“tan sólo tiene sentido cuando tratamos de lo que se denomina cine ‘narrativo y representativo’, es decir, películas que de una u otra forma cuentan una historia y la sitúan en un cierto universo imaginario que materializan al representarlo”*<sup>203</sup>.

Por otro lado, para salvar la bidimensionalidad y reforzar la impresión de realidad, el cine produce una **impresión de profundidad** mediante dos técnicas (a la que hemos de añadir la reproducción del movimiento) como son la **perspectiva** y la **profundidad de campo**. La adecuación a cierta forma de pintura representativa nos permite admitir como natural algo que no lo es (aceptando la diferencia entre la visión de lo real y de su representación), y ello es posible gracias a la perspectiva *artificialis* o perspectiva monocular<sup>204</sup>. La representación cinematográfica supone un sujeto que mira a cuyo ojo se le asigna un lugar privilegiado.

Por otro lado, la nitidez en la imagen cinematográfica (la parte nítida) que se aprecia en una zona del campo es lo que se conoce como profundidad de campo<sup>205</sup>. Más allá de acentuar la impresión de profundidad, puede aprovecharse por sus virtudes expresivas, como nos demostró Orson Welles en la obra maestra “*Ciudadano Kane*” (1941).

---

<sup>203</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 25-26.

<sup>204</sup> En la base del funcionamiento de la ilusión de tridimensionalidad de la imagen cinematográfica encontramos el hábito fortalecido durante años ante este tipo de perspectiva *artificialis*. No debemos olvidar que esta perspectiva incorpora en la imagen, por medio del punto de vista, una señal que está organizada por y para un ojo colocado delante de ella.

<sup>205</sup> Este concepto de sobra conocido es una característica técnica de la imagen (la profundidad de la zona de nitidez) que se puede modificar haciendo variar la focal del objetivo –la profundidad de campo es más grande cuando la focal es más corta- y la abertura del diafragma –la profundidad de campo es más grande cuanto menos abierto esté el diafragma-. Lo que definimos como profundidad de campo es la distancia medida según el eje del objetivo que existe entre el punto más cercano ‘a foco’ y el más alejado enfocado igualmente, y que permite una imagen nítida (para un ajuste determinado).



Quedaría por definir el concepto de **plano** y sus diferentes nomenclaturas, pero creemos que no es este el lugar para comentar aspectos de sobra conocidos y que no harían sino reiterar lo ya sabido. Lo importante, lo que nos interesa y sobre lo que hemos de reflexionar es el punto de vista que adquirimos en nuestra identificación con la cámara – partimos, no lo olvidemos, de la base esencial que nos proporciona el concepto de encuadre- como testigo en apariencia inexistente y en consecuencia indetectable en la ficción (si es detectable respondería a la voluntad del autor y su necesidad de acentuación sobre un elemento concreto o mediante la utilización de la llamada cámara subjetiva).

Las necesidades estéticas y técnicas marcan la representación cinematográfica. Las técnicas permiten con el paso de los años escalar muros cada vez más altos, existen mejores películas (entiéndase nuevamente como soporte), de mayor sensibilidad, existe la grabación en digital directamente en disco duro (que elimina las limitaciones que suponía el celuloide independientemente de la calidad del mismo), hay mejores equipos con propiedades ópticas más perfectas y un largo etcétera casi imposible de actualizar. Lo que hemos de tener claro, como hemos adelantado líneas arriba es que el realismo de los materiales de expresión cinematográfica, de los temas de las películas, así como su verosimilitud, depende de un gran número de convenciones y reglas que pueden variar según las épocas, culturas o corrientes estéticas y artísticas. El paso del cine silente al sonoro, del blanco y negro al color, del formato convencional al panorámico, así como de numerosas modas (pasajeras por definición), han permitido una mayor fidelidad a la hora de capturar el realismo de los referentes. Pero, no hemos de olvidar que el realismo, especialmente

cuando hace referencia a la temática y al tratamiento de la misma, es un tema bastante ambiguo. Basta con recordar ejemplos de la corriente denominada realismo poético en Francia, de la neorrealista italiana, o de las directrices marcadas por el manifiesto del llamado cine dogma que pronto fueron olvidadas<sup>206</sup>.

El cine siempre ha estado caracterizado por la impresión de realidad que desprende las películas cinematográficas y la experimentación de esa impresión por parte del espectador. El público, durante el visionado de un filme, tiene la impresión de realidad primero por la riqueza perceptiva de los materiales cinematográficos, esto es, de la imagen y el sonido –mayor lujo de detalles cuanto mayor sea la definición de la imagen, especialmente si comparamos la imagen televisiva con la fílmica, o la cinematográfica en soporte analógico (película, celuloide) con la cinematográfica digital-, y segundo por la restauración del movimiento que les proporciona un cuerpo, un volumen, algo que no puede ofrecer la imagen fija (una fotografía por ejemplo; incluso durante el paro de la imagen cinematográfica podemos apreciar la sensación de aplanamiento, la pérdida de profundidad).

En cuanto al concepto de percepción visual del movimiento, es suficiente recordar que a una velocidad de proyección de un número

---

<sup>206</sup> Podemos incluso remontar hasta los primeros momentos de la Revolución de Octubre Soviética cuya manifestación artística –y más tarde el realismo socialista- incluía como postulado central de su forma de entender la expresión artística (donde queda incluido el cine) la obligatoriedad de ajustarse a la veracidad, a la realidad del mundo material sin concesiones ficcionales. Este concepto de veracidad proletaria poco tenía que ver con la realidad circundante de aquel tiempo, pero era vendido como tal, gracias a los protagonistas que encarnaban al pueblo simple y la heroicidad de éste, para poder de esta forma superar la producción, solidarizarse con los camaradas proletarios y demás contenido de los principios doctrinales marxistas-leninistas. El empleo de estas técnicas, rodar en exteriores naturales, no recurrir a actores profesionales o el no uso de ningún tipo de música extra diegética, no indica que los filmes realizados al amparo de estas corrientes fueran más realistas. En algunos casos ni siquiera cumplían con los principios básicos de dichos movimientos: se empleaba música, se recurría a profesionales para doblajes en estudio de algunos actores no profesionales (entiéndase actores que no cobraban antes pero que interpretan un papel, es decir, actúan), etcétera.

concreto de imágenes fijas en un segundo -18 en el cine silente y 24 fotogramas en el cine actual- el cerebro humano responde con fenómenos psico-fisiológicos que parecen dar una impresión de movimiento continuado, fenómeno del movimiento aparente, como el **fenómeno phi**:

*“cuando los momentos claros, espaciados unos de otros, se iluminan sucesiva y alternativamente, se ‘ve’ un trayecto luminoso continuado y no una sucesión de puntos espaciados [...] el espectador restablece mentalmente una continuidad y un movimiento allí donde, en realidad, tan sólo había discontinuidad y fijación: es lo que se produce en el cine entre dos fotogramas fijos cuando el espectador llena el vacío existente entre las dos actitudes de un personaje fijadas por dos imágenes sucesivas”<sup>207</sup>.*

La reproducción del movimiento es la reproducción de su realidad, la manifestación visual es idéntica tanto en uno como en otro, por lo tanto, un movimiento reproducido es un movimiento verdadero. La imagen visual se apoya también en la restitución del volumen sonoro, por lo que la impresión de realidad es *“más fuerte si pensamos que la reproducción sonora tiene la misma ‘fidelidad fenomenal’ que el movimiento”<sup>208</sup>*. No podemos olvidar la situación en la que se encuentra el espectador, que es consciente de estar en una sala de proyección cinematográfica donde suspende toda acción y renuncia (relativamente) a verificar la impresión de

---

<sup>207</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 149. Este fenómeno phi no se debe confundir con la persistencia retiniana (el milagro tiempo atrás del cinematógrafo para algunos autores). El fenómeno phi tiende a llenar un vacío real, mientras que la persistencia retiniana se debe a la relativa inercia de las células de la retina que conservan, durante un corto tiempo, las huellas de una impresión luminosa.

<sup>208</sup> Ídem. Pág.: 150.

realidad –el alud de impresiones visuales y sonoras es constante-, una posición psíquica que refuerza la impresión de realidad.

Aumont (1985) nos señala que hay otros factores, como la coherencia del universo diegético construido por la ficción, que también influyen en la impresión de realidad.

*“Fuertemente sostenido por el sistema de lo verosímil, organizado de manera que cada elemento de la ficción parezca responder a una necesidad orgánica y obligatoria con respecto a una realidad supuesta, el universo diegético toma la consistencia de un mundo posible cuya construcción, lo artificial y lo arbitrario, se han borrado en beneficio de una aparente naturalidad. Ésta, como ya hemos apuntado, proviene del modo de representación cinematográfica, del paso de la imagen por la pantalla que da a la ficción la apariencia de un surgimiento de acontecimientos, de una ‘espontaneidad’ de lo real. [...] El sistema de representación icónica, el dispositivo escénico propio del cine y los fenómenos de identificación primaria y secundaria (en la cámara y en los personajes –en estructuras-) hacen que el espectador se integre en la escena representada, y se convierta, en cierto modo, en partícipe de la situación a la que asiste. Esta inscripción del espectador en la escena es lo que Jean-Pierre Oudart definía como ‘efecto de lo real’, distinguiéndolo del ‘efecto de realidad’. Para él, el efecto de realidad viene del sistema de representación, y en concreto del sistema perspectivo que el cine heredó de la pintura occidental, mientras que el efecto de lo real procede de que el lugar del sujeto-espectador está*

*marcado, inscrito en el interior del sistema representativo, como si participara del mismo espacio. Esta inclusión del espectador no le deja percibir los elementos de la representación como tales, sino como si fueran las propias cosas”<sup>209</sup>.*

Ahora bien, siempre surgirá un interrogante. La rendición del espectador, ¿puede ser repetida tantas veces como se quiera o responde a una serie de coyunturas prácticamente impredecibles?. La respuesta no existe; no, al menos, se han descifrado en su manifestación y magnitud total dichas coyunturas que permitan crear una fórmula cuya aplicación directa obtuviera como resultado directo y único el éxito.

Bien es cierto que podemos considerar ciertas fórmulas y elementos que convenientemente potenciados (elementos genéricos, elección de actores, campañas publicitarias, etcétera) puede garantizar y acrecentar los beneficios económicos obtenidos en taquilla (o en circuitos comerciales domésticos). Los elementos que hacen referencia al perfil del espectador serán tratados más adelante, pero es importante señalar la adecuación entre oferta y demanda cinematográfica para garantizar resultados futuros en la industria así como las potenciales posibilidades de creación (libres o esclavas) por parte de los autores.

Poco más podemos añadir que no sea mencionar que John McTiernan recurre a la espontaneidad de lo real tan reiteradamente como sea necesario para disfrazar la ficción de lo representado. De esta forma refuerza la realidad ficcional cinematográfica.

---

<sup>209</sup> Ídem. Pág.: 150-151.

### III. 3. CINE Y LENGUAJE: LENGUAJE CINEMATOGRAFICO, LENGUAJE DE LA REALIDAD.

El cine, al igual que el resto de las artes, y para probar que es arte, ha de estar dotado de un lenguaje propio, específico (diferente al del la literatura o el teatro por ejemplo). En sus orígenes, la atribución de un lenguaje concreto suponía la asunción de ciertos riesgos, de, como nos señala Aumont y sus compañeros (1985), “*correr el riesgo de fijar sus estructuras, de deslizarse del nivel del lenguaje al de las gramáticas*”. Las discusiones teóricas entorno a este nuevo lenguaje versaban sobre el funcionamiento del cine como medio de significación en relación con los otros lenguajes y sistemas expresivos, admitiendo, de antemano, que el lenguaje cinematográfico es muy diferente del lenguaje real.

Hasta que los primeros teóricos no sentaron las bases del lenguaje cinematográfico no se pudieron desarrollar nuevas ‘gramáticas’ específicamente cinematográficas. Cuando el cine comienza a ser mundialmente reconocido, el desarrollo de estas gramáticas es cada vez mayor, hasta convertir al cine en un arte con un lenguaje propio, el lenguaje cinematográfico, que ha sido amplia y profundamente estudiado durante la el siglo pasado.

Estos estudios han llevado a plantarnos si el cine es lenguaje o lengua, y aunque algunos teóricos se hayan referido a él como una *lengua universal*, la utilización empírica del concepto de lenguaje ha provocado –y aún provoca- mucha confusión entre los niveles de lenguaje gramatical y estilístico. Christian Metz afirma que el cine se postula como un lenguaje

pero que se estudia como una lengua –lo hace oponiendo el lenguaje cinematográfico a los rasgos característicos de una lengua, para así reforzar el estatus del primero (dejando bien claro lo que el lenguaje cinematográfico no es)-. Podemos partir de la afirmación de Ferdinand de Saussure que nos dice que la lengua es sólo una parte determinada del lenguaje para comprender que las películas pueden variar, y mucho, de un país a otro en función de las diferencias culturales y sociales de representación, pero, a pesar de ello, no podemos afirmar que exista un lenguaje cinematográfico propio de una comunidad cultural.

En el nivel del lenguaje cinematográfico (globalmente) no se encuentran sistemas organizados diferentes unos de otros como los que encontramos en cada idioma. La originalidad del cine y su independencia como medio de expresión han sido reivindicadas por los teóricos de diferentes épocas. Jean Mitry postulaba que un filme es ante todo imágenes, y subrayaba el nivel ‘analógico’ del lenguaje cinematográfico. El material signifiante del cine –la imagen- y el sonido registrado se presentan como dobles de la realidad –duplicados mecánicos-. La analogía entre imagen y sonido tiene su punto álgido en el cine y en el lenguaje cinematográfico. Louis Hjelmslev por su parte, preciso, a través de su concepción de materia de la expresión, el carácter compuesto del lenguaje del cine desde el punto de vista del signifiante. El cine, por lo tanto, heterogéneo en el plano de las instancias materiales y en el plano del encuentro, en la película, de los elementos propios del cine y los elementos que no le son propios.

Partiendo de la base de que cada lenguaje está caracterizado por una combinación específica de materias de expresión podemos afirmar que

unos lenguajes poseen una materia expresiva única (homogéneos) y otros lenguajes mezclan varias materias (heterogéneos). El lenguaje cinematográfico sonoro combina varias materias diferentes, a saber: imágenes fotográficas en movimientos múltiples y colocadas en sucesión, el sonido fónico, el musical y el analógico –ruido-. Sólo la imagen en movimiento es específica del lenguaje cinematográfico, y a través de ésta – la imagen cinematográfica en movimiento- podemos definir su esencia.

Si consideramos a nuestro realizador objeto de estudio, podemos entender que **John McTiernan, en base a una concepción clásica del lenguaje cinematográfico universal y su conocimiento del mismo**, desarrolla lo que es para él el cine, su forma de entenderlos, creando de esta forma su propio **estilema personal**. Toma elementos existentes –no parte de una invención desde la nada que obtiene resultados exitosos no vistos hasta entonces- y los combina para que el resultado final de la adición suponga siempre más que la mera suma de las partes que lo conforman. Esta amalgama de elementos conformantes audiovisuales –que han de estar perfectamente sincronizados- es nuestro material propio del estilema de autor, pues supone la sustancia cinematográfica que es capaz de producir una mezcla diferenciable entre otras posibilidades de elección (para el espectador y para nosotros); nos encontramos entonces ante el toque personal de un creador.

No hay que olvidar que McTiernan trata siempre de ‘imitar’ y ‘superar’ a toda una serie de autores que él considera maestros y que le han llevado a plantear su cine siguiendo una línea clásica hollywoodiense, sin olvidarse de los roces ‘intimistas’ o ‘de autor’ que también le influyen.



En definitiva, se trata de conceptualizar el lenguaje propiamente cinematográfico, la noción clásica, conocimiento y uso que de él hace John McTiernan para crear y dar forma a su estilema de autor, y de probar si, como decía Pier Paolo Pasolini, el cine (el lenguaje cinematográfico) es un lenguaje de la realidad.

### **III. 3. I. El concepto del lenguaje cinematográfico.**

El lenguaje cinematográfico, su conceptualización, ha sido el núcleo central de toda una serie de controversias que pueden resumirse en dos muy concretas. Por una lado la que sostiene que el cine está desprovisto de toda instancia del lenguaje, y por otro, la que afirma que si que lo está, en cuyo caso cabría interrogarse si ésta puede precisarse sin caer en las gramáticas normativas. Muchos han sido los teóricos que han tratado de definir este concepto, Macel Martin, Ricciotto Canudo, Louis Delluc, Sergei M. Eisenstein, entre muchos otros.

La oposición entre el lenguaje cinematográfico y el lenguaje verbal era fundamental para poder definirlo como un medio de expresión nuevo, como demostraron los estetas franceses con Abel Gance a la cabeza, en cuyo manifiesto “**La música de la luz**” podemos encontrar ese antagonismo:

*“Había que callar durante bastante tiempo para olvidar las antiguas palabras gastadas, envejecidas, entre las que incluso las más hermosas han perdido su imagen y, dejando entrar en uno*

*mismo el flujo enorme de las fuerzas y conocimientos modernos, encontrar el nuevo lenguaje. El cine ha nacido de esta necesidad [...] Como en la tragedia formal del siglo XVIII, será preciso asignar al filme del porvenir unas reglas estrictas, una gramática internacional. Tan sólo encerrados en un corsé de dificultades técnicas pueden estallar los genios”.*

La universalidad es, por tanto, el carácter esencial de este nuevo lenguaje, que a su vez permite salvar los obstáculos impuestos por la variedad de idiomas. El cine y el lenguaje cinematográfico cumplen, hacen realidad, el sueño de un *esperanto visual*. Como afirma Louis Delluc (en su *Cinéma et cie*):

*“El cine va a todas partes, es un gran medio de conversar entre los pueblos”.*

Esa ‘música de la luz’ de la que nos hablaba Gance no requiere traducción, se comprende por todos y permite encontrar, como nos indica Aumont (1985), una especie de estado natural del lenguaje, anterior a lo arbitrario de las lenguas. Es lo que se desprende de *L’usine aux images* (la fabricación de imágenes) de Ricciotto Canudo cuando afirma:

*“El cine, multiplicando el sentido humano de la expresión por la imagen, ese sentido que tan sólo la Pintura y la Escultura habían conservado hasta nosotros, formará una lengua verdaderamente universal de caracteres aún insospechados [...] Nuevo, joven, vacilante, busca sus palabras y su voz. Y nos conduce, con toda nuestra complejidad psicológica adquirida, al*

*gran lenguaje verdadero, primordial, sintético, el lenguaje visual, fuera del análisis de los sonidos”.*

El entusiasmo que desprenden las palabras de Canudo es comprensible si consideramos que él fue el primero de los teóricos en referirse al cine como la séptima de las artes. La siguiente cita muestra perfectamente su pensamiento:

*“Pero este arte de síntesis total que es el Cine, este prodigioso recién nacido de la Máquina y del Sentimiento, está empezando a balbucear para entrar en la infancia. Y muy pronto llegará la adolescencia a despertar su intelecto y a multiplicar sus manifestaciones; nosotros le pediremos que acelere el desarrollo, que adelante el advenimiento de su juventud. Necesitamos el Cine para crear el arte total al que, desde siempre, han tenido todas las artes”<sup>210</sup>.*

Ahora bien, afirmaciones como éstas y especialmente a la planteada por Delluc –quien fue guionista y director-, se basan en un aspecto de

---

<sup>210</sup> Extracto del conocido *Manifiesto de las siete artes* de Ricciotto Canudo (1914). Puede encontrarse en ROMAGUERA, Joaquim y ALSINA, Homero: *Fuentes y documentos del cine*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona. 1980. Pág.: 13. Canudo consideraba el cine como un lenguaje compuesto de otros, y diversos, lenguajes; de esta forma, lo que él denomina ‘círculo en movimiento’ de la estética, podría cerrarse triunfalmente gracias a la fusión total de las artes que posibilitaba el cine, la séptima de las artes.

Alberto Abruzzese (ensayista italiano, autor de *La imagen fílmica* –editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1978-) ha observado la poca importancia que se otorga a Ricciotto Canudo por parte de algunos especialistas, quienes reducen su papel la función emblemática de afortunado iniciador, esteta de un lenguaje diferente y ecléctico, propugnador de una nueva técnica al servicio de las necesidades artísticas de siempre. Reflexiona sobre el valor que tienen sus textos y su figura en términos sociológicos, como modelo de ‘intelectual cinematográfico’, diferenciado, como ámbito histórico e institucional, al de la creación propiamente fílmica (técnicos y empresarios).

Ricciotto Canudo intuyó el papel fundamental que los cineastas estadounidenses iban a ejercer en la creación cinematográfica, ya que el cine podía desarrollarse libre de cargas estéticas y metafísicas. Suponía el nacimiento de un nuevo arte ligado a la necesidad de documentar ‘artísticamente’ la historia de un país tan joven como lo era entonces Estados Unidos.

partida no citado, pues los pueblos a los que alude han de ser homogéneos culturalmente para que puedan entender, y por lo tanto participar de esa ‘conversación’, el filme. Si a una persona sacada de una remota tribu del Amazonas le proyectamos una película documental –una narración de ficción tienen añadidas más connotaciones complejas en tanto que pretende y construye un universo de ficción, el documental es más aséptico en ese sentido- sobre España, su historia, sus gentes y sus costumbres por ejemplo, no entenderá nada en absoluto, y lo que así fuera, se deberá seguramente a su propia cultura y la descodificación que realiza atendiéndose a ella que a la cultura del emisor y su codificación<sup>211</sup>.

Estos críticos y cineastas (Canudo, Delluc, Gance, etcétera) bautizarán el cine como la séptima arte, y como tal necesita dotarse de su gramática, o conjunto de cánones, que definan lo que es correcto y lo que no lo es. Esos primeros intentos por sentar las bases del cine como lenguaje los encontramos en los estudios del esteta húngaro Béla Balázs y los teóricos soviéticos salidos de la primera escuela de cine, el VGIK, dirigida entonces por Lev Vladímirovich Kuleshov. Pero la voluntad de teorización también aparecen entre algunos ensayistas franceses como Jean Epstein,

---

<sup>211</sup> Para esa descodificación y entendimiento partimos de la base de que esa persona ajena a una sociedad occidental como pudiera ser la española entiende *a priori* lo que supone una proyección cinematográfica (antes de discutir qué entiende del contenido o mensaje de un filme documental como el citado), como instrumento de narración por medio de imágenes y sonidos y no siguiendo la tradición oral a la que seguro –como miembro tribal- está más familiarizado. Este tipo de disparidades culturales han quedado reflejadas en el programa televisivo “*Perdidos en la ciudad*” (2011-), una producción basada en el formato de tele-realidad ficcionada (o ‘docureality’) en el que los miembros de una tribu pasan unos días en una gran ciudad conociendo la cultura, gentes y costumbres de la familia que los acoge. En uno de los programas unas jóvenes barcelonesas llevan a dos miembros de la tribu Himba (natural de la República de Namibia) a un cine donde se proyecta una película sobre animales prehistóricos en tres dimensiones. A los miembros de la tribu les cuesta comprender el uso que puede tener un espacio tan grande, la relación que existe entre la voz que anuncia la proyección por megafonía y el local, así como el oscurecimiento de la sala cinematográfica. Los animales que desfilan por la pantalla son para ellos reales –desconocen que están extintos-, agresivos y peligrosos; una peligrosidad que extienden al lugar, a la sala de proyección. Esta reacción es muy similar a la que tuvo lugar en el Salón Indio de Gran Café cuando se proyectó por vez primera “*La llegada del tren a la estación de La Ciotat*” de los hermanos Lumière en 1895.

quien abogaba por la necesidad de construir una ‘filosofía del cine’ (*Bonjour, cinéma* de 1923). “*La filosofía de Epstein surge más de una estética de autor, de una poética de la creación fílmica que de una teorización general*”<sup>212</sup>.

Béla Balázs realiza sus primeros análisis<sup>213</sup> sobre el lenguaje cinematográfico partiendo de un interrogante concreto: “¿*Cómo y cuándo la cinematografía se convirtió en un arte particular, empleando métodos esencialmente diferentes de los del teatro y hablando otro lenguaje formal distinto al de aquél?*”. Su respuesta se puede resumir en cuatro principios que van a caracterizar el lenguaje cinematográfico:

1. En el cine existe una distancia variable entre el espectador y la escena representada, de ahí una dimensión variable de la escena que tiene lugar en el cuadro y la composición de la imagen.

2. La imagen total de la escena se subdivide en una serie de planos de detalle –principio de planificación–.

---

<sup>212</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 164. Jean Epstein fue ensayista y director de cine al mismo tiempo. Fue uno de los primeros en plantear el problema del lenguaje y del discurso, así como otros, que estuvieron desde entonces presentes en el ámbito teórico, como pudieran ser: El problema de la analogía entre el lenguaje del filme y el discurso del sueño, las relaciones entre el cine y el psicoanálisis, la elocuencia y la retórica cinematográfica, la ruptura de la unidad que suponía el cine hablado y el doblaje, etcétera.

<sup>213</sup> BALÁZS, Béla: *L'esprit du cinéma*. Editorial Payot. París. 1977; y BALÁZS, Béla: *El cine, naturaleza y evolución de un arte nuevo*. Editorial Barral. Barcelona. 1978. Balázs entiende que el cine empleó un ‘lenguaje-forma’ diferente al del teatro fotografiado (una reproducción técnica frente a un arte creativo independiente). Es una de las primeras veces que se interpreta el cine como lenguaje. Los orígenes de esta formación los encontrará, como muchos otros, en la obra de Griffith, quien crea el nuevo ‘lenguaje-forma’ al dividir las escenas en fragmentos, variando la distancia y el ángulo de cámara de un fragmento a otro. Sus películas no eran montaje de escenas sino montaje de fragmentos. La necesidad surgida a su amparo, enriquecer los temas y contenidos, obligó al uso de nuevas técnicas como el primer plano o el montaje, creándose de este modo una dialéctica entre la temática y la técnica. El tema elegido para la realización de un filme debe ser el adecuado para poder ser tratado con el lenguaje específico cinematográfico.

3. Existe variación del encuadre (ángulo de toma, perspectiva) de los planos de detalle dentro de una misma escena.

4. La operación del montaje asegura la inserción de los planos de detalle en una serie ordenada en la que no sólo se suceden escenas enteras, sino también tomas de los detalles más pequeños de una misma escena. La escena en su conjunto parece yuxtaponerse en el tiempo a los elementos de un mosaico temporal.

A partir de este último punto, los teóricos y cineastas soviéticos reunidos alrededor del VGIK<sup>214</sup>, sistematizaron la función del montaje, cuyo papel en el lenguaje cinematográfico es preponderante. El director Vsévolod Ilariónovich Pudovkin describía la función del montaje de la siguiente manera:

*“Por el enlace de fragmentos separados el realizador construye un espacio fílmico ideal, totalmente de su creación. Une y suelda los elementos separados que ha filmado en diferentes puntos del espacio real, de forma que crea un espacio fílmico”.*

Por su parte Sergéi Mikhailovich Eisenstein afirmaba que:

*“Desde mi punto de vista, el montaje no es una idea compuesta de fragmentos colocados uno detrás de otro, sino una*

---

<sup>214</sup> Tienen el honor de ser la primera escuela estatal de cine del mundo, fundada en 1919 por el realizador Vladímir Gardin como el Instituto Pansoviético de Cinematografía (nombre al que hacen referencia las siglas VGIK). En 1986 recogió el nombre del director Serguei Guerásimov, pasando en 2008 a ser la Universidad Panrusa Guerásimov de Cinematografía.

*idea que nace del enfrentamiento entre dos fragmentos independiente...”.*

Entre los muchos formalistas rusos existen divergencias de análisis y contradicciones, pero todos coinciden en reconocer, como hemos señalado, el papel dominante del montaje, responsable máximo de la apuesta cinematográfica, pues *“mostrar algo como cada uno lo ve, significa no haber conseguido nada”*.

Poco a poco las hipótesis del cine-lenguaje van quedando formuladas<sup>215</sup>. Yuri Tynianov a través de un artículo nos precisa que:

*“En el cine, el mundo visible no viene dado en tanto que tal, sino en su correlación semántica; de otro modo el cine no sería más que una fotografía en vivo. El hombre visible, la cosa visible sólo son un elemento del cine-arte si se dan en calidad de signo semántico”*.

Y esa correlación semántica tiene lugar por medio de una transfiguración estilística:

*“La correlación de personajes y cosas en la imagen, la de personajes entre ellos, del todo con la parte, lo que se ha convenido en llamar la ‘composición de la imagen’, el ángulo de*

---

<sup>215</sup> Los numerosos estudios han sido recogidos por no menos numerosos autores en varias obras. Las que a continuación se citan tienen especial importancia por su compilación de los conceptos básicos al nivel de citación de fuentes más que en relación a los análisis propios, como por ejemplo: REVUZ, Charles: “La théorie du cinéma chez les formalistes russes” en *Ça / cinéma*. Número 3 (enero). París. 1974.

*toma y la perspectiva en la que se toman, y por último la iluminación, tienen una importancia colosal”<sup>216</sup>.*

La movilización de estos parámetros formales, nos apuntan Aumont y sus camaradas (1985) supone para el cine la transformación de su material de base, la imagen del mundo visible, en elemento semántico de su propio lenguaje<sup>217</sup>.

La llegada del sonoro cambió la esencia expresiva del cine y por ende su consideración como arte no verbal. Algunos teóricos como Boris Eichenbaum<sup>218</sup> así lo destacaron:

*“Es imposible considerar el cine como un arte totalmente no verbal. Los que quieren defender el cine contra la literatura olvidan a menudo que en éste lo que está excluido no es la palabra audible sino el pensamiento, es decir, el lenguaje interior [...] La percepción cinematográfica es un proceso que va del objeto, del movimiento visible a su interpretación, a la construcción del lenguaje interior [...] El espectador debe efectuar un trabajo complejo para ligar los planos (construcción de las cine-frases y de los cine-periodos)”.*

---

<sup>216</sup> TYNIANOV, Yuri: “Des fondements du cinéma” en la revista *Cahiers du cinéma*. Número 220-221 (mayo-junio). París. 1970.

<sup>217</sup> “Tynianov anuncia también la concepción pasoliniana del cine-lenguaje, cuando escribe que “por muy extraño que sea, si se establece una analogía entre el cine y las artes verbales, la única legítima sería la no analogía entre el cine y la prosa, sino entre el cine y la poesía””. AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 166.

<sup>218</sup> EICHENBAUM, Boris: “Problemas del cine estilístico” en la revista *Cahiers du cinéma*. Número 220-221 (mayo-junio). París. 1970. Y EICHENBAUM, Boris: “Littérature et cinéma” en *Ça /cinéma*. Número 4. París. 1974.



Todo lo cual le lleva hasta la siguiente definición:

*“El cine como todas las artes es un sistema particular de lenguaje figurado”.*

Como en general se utiliza como lengua, supone que el cine puede ser (o no ser) un sistema significativo según las intenciones del usuario.

Pero, como nos advierte Jacques Aumont (1985), *“para los formalistas rusos, sólo hay arte y por consiguiente ‘lengua cinematográfica’ cuando hay transformación estilística del mundo real. Esta transformación únicamente puede intervenir en relación con el empleo de ciertos procedimientos expresivos que resultan de un propósito de comunicar una significación”.*

La evolución de estos teóricos fue pareja a la evolución del cine, y nunca daría marcha atrás. El siguiente paso lógico fueron las tentativas de elaboración de las gramáticas del cine, que supusieron la puesta en largo de la nueva arte.

### **III. 3. II. Las gramáticas cinematográficas.**

Las gramáticas del cine supusieron la puesta en largo del cine como la séptima de las artes.

Cuando el cine comenzó a ser mundialmente conocido y artísticamente reconocido, es decir, cuando comenzaba a considerarse como un arte dotado de un lenguaje propio, surgió la necesidad de estudiar en profundidad las principales figuras que formaban este nuevo lenguaje<sup>219</sup>.

Desarrolladas (las gramáticas del cine y su análisis) después del final de la Segunda Guerra Mundial, el estudio fue iniciado por Raymond J. Spottiswoode con su obra *Gramática del filme* (1935), quien construyó<sup>220</sup> una tabla de análisis de las estructuras del filme y una tabla de síntesis de sus efectos, dividiendo los elementos específicos (ópticos y no ópticos, éstos en estáticos y dinámicos, etcétera). El objetivo de Spottiswoode era definir los principios estéticos que servían a un lenguaje cinematográfico correcto. Siguiendo la senda abierta por el británico, las aportaciones más conocidas las encontramos en autores como André Berthomieu<sup>221</sup>, Robert Bataille<sup>222</sup> y Roger Odin<sup>223</sup>.

Odin ha demostrado que el modelo de estas gramáticas cinematográficas está constituido por las gramáticas normativas de uso escolar. El lenguaje cinematográfico no se confronta por lo tanto con la lengua, sino más bien con la literatura (se trata de conformar el lenguaje de las películas al utilizado por los considerados ‘buenos autores’). De esta forma, el fin de la gramática cinematográfica es:

---

<sup>219</sup> Existía la necesidad de explicar al público el cine –por la amplitud de su audiencia se estaba convirtiendo en el primer arte popular–, pues éste acudía a las proyecciones cinematográficas y las contemplaba lleno de inocencia, aunque no sin cierta intuición de un lenguaje.

<sup>220</sup> Sistematizó en una perspectiva didáctica los trabajos de Sergei M. Eisenstein y Rudolf Arnheim.

<sup>221</sup> BERTHOMIEU, André: *Essai de grammaire cinématographique*. Editorial La Nouvelle Edition. París. 1946.

<sup>222</sup> BATAILLE, Robert: *Grammaire cinégraphique*. Editorial A. Taffin Lefort. 1947.

<sup>223</sup> ODIN, Roger: “Modèle gramatical, modèle linguistique et études du langage cinématographique” en *Cahiers du XX<sup>e</sup> siècle*. Número 9. Editorial Klincksieck. París. 1978.

*“permitir la adquisición de un ‘buen estilo cinematográfico’, o bien de ‘un estilo armonioso’, gracias al conocimiento de las leyes fundamentales y de una reglas inmutables que rigen la construcción de un filme”<sup>224</sup>.*

Las gramáticas cinematográficas ofrecen una lista de incorrecciones y faltas graves que conviene evitar, a menos que el director de la película busque crear un efecto estilístico particular. Como nos señala Berthomieu (1946):

*“Por ejemplo, saltar de un conjunto a un primer plano puede constituir una falta voluntaria para atraer la atención del espectador por lo inesperado del choque visual”<sup>225</sup>.*

El fin de la gramática cinematográfica es permitir la adquisición de un **buen estilo cinematográfico**, de un **estilo armonioso**, gracias al conocimiento de las leyes fundamentales y de unas reglas inmutables que rigen la construcción de un filme. **En base al conocimiento de estas leyes y reglas, cada director cinematográfico podrá elegir entre seguirlas y adoptarlas o no, creando de esta forma su propio efecto estilístico; es aquí donde ubicamos el sello personal de John McTiernan, quien, partiendo de su conocimiento del lenguaje cinematográfico (de esas leyes fundamentales y reglas inmutables) ha creado sus obras basándose en una forma particular de ver y**

---

<sup>224</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 168.

<sup>225</sup> Piénsese por ejemplo en el inserto del primer plano de un ojo azulado al comienzo de la obra maestra de Ridley Scott “*Blade runner*” (1982). Tras un plano de conjunto que nos sitúa en la ciudad donde se desarrollará la acción, se pasa, por corte, a un primer plano –podríamos decir que primerísimo primer plano- de un ojo que mira. El realizador quiere llamarnos la atención o crear un efecto particular.

**entender el cine, construyendo sus propios estilemas, creando su propio efecto estilístico, su sello personal (sello de autor).** Sólo conociendo las normas podemos considerar las transgresiones de las mismas y determinar si se trata de un simple error o de un rasgo de sello personal.

A partir de ahí, Robert Bataille nos ofrece una completa definición de gramática (1947):

*“La gramática cinematográfica estudia las reglas que presiden el arte de transmitir correctamente las ideas por una sucesión de imágenes animadas, que forman un filme”.*

Estas gramáticas funcionan sobre el modelo normativo de las gramáticas tradicionales del lenguaje verbal. Transmite, nos indica Aumont, una estética análoga, la de la transparencia –la mejor técnica es que no se ve- y del realismo –es preciso que la imagen otorgue la sensación de verdad-. Esa estética de la transparencia, fundada en la no visibilidad de la técnica que tanto defendió Bazin, juega un papel primordial en el cine.

Por similitud con el lenguaje hablado, con las lenguas naturales (los análisis del lenguaje cinematográfico propuestos por estas gramáticas se inspiran en las gramáticas de éstas), se toma de él la terminología y planteamientos básicos: se parte de los planos –equiparables a las palabras-, se construye una nomenclatura y se los nombra acorde a ella –escala de planos- y se desarrolla la forma en que deben estructurarse en secuencias –equiparables a las frases, frase cinematográfica en este caso-, y, por último, se enumeran los signos de puntuación –elementos de unión entre frases-.

Los análisis de estas gramáticas tienen un carácter excesivamente analógico. Robert Bataille nos advierte que:

*“no hay necesidad de establecer un paralelismo preciso entre los signos de puntuación tipográfica y los enlaces ópticos, dado que la elección de estos enlaces no tiene el mismo carácter obligatorio que el signo de puntuación”.*

Aunque relaciona el plano y la palabra:

*“Al igual que cada palabra evoca una idea, cada plano muestra una idea”,*

no asimila del todo el plano a la palabra, porque ésta última es esencialmente intelectual, mientras que el plano es de realidad mucho más material. La definición que Bataille no ofrece del plano –*“el plano es la representación visual de una idea simple”*– se coloca en el nivel del efecto que éste produce sobre el espectador, que percibe una única idea durante el tiempo de su paso por la pantalla. Pero también insiste en que el plano no se puede estudiar aisladamente, porque su papel dentro del engranaje del pensamiento depende, y mucho, del lugar que ocupe entre otros planos. En definitiva, no hay que confundir los signos de puntuación puramente cinematográficos con los del lenguaje, ni tampoco el plano con la palabra, aunque en algunos momentos la identificación esté muy cerca: así como la palabra requiere que se añada a otras para formar significados más complejos, el plano debe unirse a otros planos para completar su significado como ya hemos mencionado. El plano, al acoplarse a otros

planos, ocupa su lugar en la cadencia del montaje y adquiere un sentido nuevo y hace adquirir al mismo tiempo sentidos nuevos para los planos que lo acompañan y a los que acompaña<sup>226</sup>.

Roger Odin verificaba en sus análisis que las gramáticas cinematográficas están constituidas (su modelo queremos decir) por las gramáticas normativas de uso escolar, y que no son ni mejores ni peores que éstas del lenguaje verbal.

Jacques Aumont y sus compañeros nos señalan que estas gramáticas del cine han servido durante mucho tiempo como *“cabeza de turco ante toda tentativa de formalización del lenguaje cinematográfico durante el periodo dominado por las tesis bazinianas de la transparencia. En el momento en que los presupuestos arbitrarios de estas concepciones, también normativas, aparecen con más evidencia, es lógico que ciertos teóricos se interesen nuevamente por la elaboración de modelos gramaticales del lenguaje cinematográfico sobre la base de la lingüística textual”*<sup>227</sup>.

El rechazo a las gramáticas cinematográficas implica una concepción más empírica del lenguaje fílmico; la concepción clásica del lenguaje cinematográfico entra en contradicción con el concepto de gramática ya que defiende un concepto que Aumont ha definido como *“indígena”* porque no tienen origen sino en sí mismo. Desde un enfoque puramente

---

<sup>226</sup> Bien distinto es el caso del plano secuencia –del que ya hemos anotado varios ejemplos líneas arriba– que no precisa de otros para adquirir un significado pleno (de frase completa podemos decir). En este caso, equivaldría a una frase exclusivamente verbal –un imperativo por ejemplo– o una frase interjeccional.

<sup>227</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 170.

semiológico, Marcel Martin<sup>228</sup> defiende esta concepción indígena del lenguaje fílmico, pero no nos ofrece, a pesar de sus esfuerzos, una definición unificada de la expresión.

La aparición del lenguaje cinematográfico nos dice Martin, se debe al descubrimiento paulatino de los procedimientos de expresión cinematográfica. El lenguaje fílmico se desarrollo históricamente gracias a la aportación artística de grandes cineastas de la talla de Griffith o Eisenstein (un planteamiento al que se adhieren Jean Mitry y Christian Metz).

*“El cine en el momento de su nacimiento no estaba dotado de lenguaje, era tan sólo el registro filmado de un espectáculo anterior<sup>229</sup>, o bien la simple reproducción de la realidad<sup>230</sup>. Para poder contar historias y comunicar ideas, el cine ha debido elaborar toda una serie de procedimientos expresivos; el conjunto de ellos es lo que abarca el término lenguaje”<sup>231</sup>.*

El lenguaje cinematográfico está doblemente determinado, por un lado por la historia y por otro por la narratividad. Por ello, podemos afirmar que las películas llamadas ‘primitivas’ e incluso los filmes ‘no narrativos’ no tienen, tampoco, lenguaje; y si lo tuvieran, este lenguaje sería estructuralmente idéntico al lenguaje de las películas narrativas. A raíz de lo señalado, Christian Metz llega a afirmar que:

---

<sup>228</sup> MARTIN, Marcel: *El lenguaje del cine*. Editorial Gedisa. Barcelona. 2002.

<sup>229</sup> Recordemos las grabaciones de los trucos de magia y el efecto proscenio en Georges Méliès.

<sup>230</sup> Muchas eran las proyecciones cinematográficas que recogían la llegada de un tren a la estación o la salida de los obreros de la fábrica en la que trabajaban por ejemplo.

<sup>231</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 170.

*“Un filme de Fellini difiere de una película de la marina americana (destinado a enseñar a los reclutas el arte de hacer nudos) por el talento y por el propósito, no por lo que hay de más íntimo en su mecanismo semiológico. Los filmes puramente vehiculares están hechas como los demás”<sup>232</sup>.*

Esta concepción clásica del lenguaje nos lleva hasta dos hipótesis más, una que iguala lenguaje a *“lenguaje fílmico tradicional”*, es por tanto inmovilista; y otra que diluye la instancia de lenguaje haciendo del cine el lugar de aprehensión directa de la realidad, es la postura relajada.

El lenguaje fílmico tradicional es un terreno constituido por arenas movedizas en el que es conveniente moverse despacio y con cautela. Por ello Marcel Martin advierte que (1977): *“aplicado al cine, el concepto de lenguaje es bastante ambiguo. Lo que yo he llamado el arsenal gramatical y lingüístico ¿es preciso verlo esencialmente ligado a la técnica de los diversos procedimientos de expresión fílmica?”*.

El cine, cuando es entendido como ‘cine-lenguaje’, es un simple vehículo de ideas o de sentimientos y oculta en sí mismo los catalizadores de su propia destrucción como arte, pues tiende a convertirse en un medio que carece de un fin en sí mismo. Es ahí donde aparece el concepto de lenguaje cinematográfico tradicional susceptible de abarcar toda instancia del lenguaje. Como señala Marcel Martin:

---

<sup>232</sup> METZ, Christian: *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968). Volumen I*. Editorial Paidós. Barcelona. 2001. Pág.: 105. En sus obras posteriores esta postura sostenida se ha modificado, como veremos más adelante.



*“El lenguaje cinematográfico tradicional aparece demasiado a menudo como una especie de enfermedad infantil del cine cuando se limita a ser un conjunto de recetas, de procedimientos, de trucos utilizables por todos, que garantizan automáticamente la claridad y la eficacia del relato y su existencia artística”.*

Lo cual le lleva a concluir que existen películas

*“impecablemente eficaces en el plano del uso del lenguaje, pero de una total nulidad desde los puntos de vista estético y fílmico”<sup>233</sup>.*

Siguiendo esta idea el término del lenguaje descendería del nivel lingüístico al estilístico, el rebasamiento del ‘cine-lenguaje’ hacia el ‘cine-ser’ en palabras de Martin. Aunque ese *“arsenal gramatical y lingüístico”* del que enumerara Marcel Martin ya ha caído en desuso, las elecciones estilísticas de los directores cinematográficos y las convenciones de rodaje (dominantes se entiende, pero también las minoritarias o independientes) que caracterizan un época, siguen evolucionando. Por ello hemos considerado acertado destacar la idea más clarificadora de Marcel Martin, que supone además parte nuclear de la presente investigación doctoral:

*“Para evitar toda ambigüedad, habría que preferir el concepto de estilo al de lenguaje”<sup>234</sup>.*

---

<sup>233</sup> MARTIN, Marcel: *El lenguaje del cine*. Editorial Gedisa. Barcelona. 2002.

<sup>234</sup> El subrayado es nuestro.

Es ahí donde hallamos nuestro planteamiento de existencia de un **estilema de autor personal**, aplicaba a McTiernan en nuestro caso.

Pero, reduciendo el lenguaje cinematográfico al repertorio de los procedimientos narrativos y expresivos –fijándolos a éstos, convirtiéndolos en una simple amalgama de recursos- corremos el riesgo de negar su existencia, o, como nos advierte Aumont, relativizar su necesidad. Podemos incluso considerar que por entre los resquicios de la unión de elementos se nos escapa algo que va más allá de la simple suma de las partes componentes. La influencia de la filosofía alemana de la Gestalt en el pensamiento filosófico genérico que estudia el fenómeno audiovisual, nos hace pensar que en el cine, quizás más que en ninguna otra arte, se pueden comprobar los efectos de su principio más conocido, aquel que dicta que la totalidad resultante significa más que la suma de las partes conformantes (el todo va más allá de la adición de los componentes).

Una película, cuando deja de ser lenguaje y espectáculo<sup>235</sup>, se convierte en estilo y contemplación, haciendo que lo que aparece en la pantalla se vuelva semejante a los que se ha filmado, *“pues planificación y montaje juegan cada vez menos su papel habitual de análisis y de*

---

<sup>235</sup> El progresivo avance del lenguaje –en el sentido tradicional- hacia la, digamos, sublimación de la escritura, tiene como consecuencia directa la confirmación de la teoría de la transparencia defendida por André Bazin. No se trata de negar la existencia de un lenguaje gramatical, su defensa se ampara en la ingente cantidad de ejemplos que afirman que deben guardarse una serie de reglas básicas que se han ido elaborando desde el comienzo del cine mismo, siguiendo la conceptualización de transparencia a la que aludimos relacionada con el teórico francés, y que se ha impuesto mayoritaria y casi exclusivamente con el paso de los años (mantenimiento de ángulos en planos y contraplanos, no hacer grandes saltos en escala de planos, mantenimiento de la continuidad de movimientos, miradas, iluminación, vestuario, etcétera, etcétera). Y ello pese a la existencia de algunas infracciones que suponen rasgos estilísticos particulares y personales, piénsese por ejemplo en el comienzo de *“Blade runner”* dirigido por Ridley Scott y ya citado, o el mantenimiento de la continuidad de acción (puede que incluso de vestuario, pero no siempre) en escenarios separados por el espacio y el tiempo tan característicos en el cine de Woody Allen, por citar solo un par de ejemplos de sobra conocidos. La dificultad estribaría en saber diferenciar, en la transgresión, el rasgo particular y personal del puro y simple error involuntario.

*reconstrucción de la realidad*”, termina concretando Jacques Aumont (1985).

Si la película, y con ella el espectador, no está encadenada a la planificación y al montaje analítico, éste último puede ver la pantalla cinematográfica como una ventana a través de la cual asiste a unos acontecimientos que tienen todas las apariencias de la realidad (y de la objetividad), y cuya existencia parece ser independiente de la suya propia.

Esta consideración clásica del lenguaje no es compartida por todos los teóricos y pronto se ha de enfrentar a la reafirmación de la existencia del lenguaje cinematográfico gracias a los estudios de Jean Mitry especialmente, quien ampliará las bases del lenguaje fílmico desde una óptica semiológico-lingüística, confrontándolo, al mismo tiempo que amplía la idea de lenguaje, de una forma mucho más precisa y menos farragosa con lo que no es lenguaje cinematográfico.

Jean Mitry<sup>236</sup>, partiendo de una concepción tradicional del cine como medio de expresión –“*antes de ser o poder ser un arte*”<sup>237</sup>–, conceptualiza a éste como un medio de expresión susceptible de organizar, construir y comunicar pensamientos que pueden desarrollar ideas que se modifican, se forman y se transforman, convirtiéndose en lo que se da en llamar lenguaje.

---

<sup>236</sup> MITRY, Jean: *Estética y psicología del cine. I. Las estructuras*. Editorial Siglo XXI. Madrid. 1978.

<sup>237</sup> Mitry se cuestionaba, como ya lo hiciera en 1919 Victor Perrot, si esta nueva forma de escritura que era el cine podía ser también una de las artes: “¿Son un arte las palabras? ¿Son un arte los colores? ¿Las notas son un arte? La manera de servirse de las palabras, los colores, las notas, constituye el arte de escribir, el arte de pintar, el arte musical. Lo mismo ocurre con el cine: es un medio, ¡y qué medio!”. Perrot citado por Jean Mitry, *opus citatum*. Pág.: 44. Vitor Perrot fue uno de los primeros en hablar del cine en términos de lenguaje, escritura, etcétera. Pero Mitry considera que el término lenguaje en el articulista francés está empleado metafóricamente y no lingüísticamente.

*“Se observará de paso que, en los ‘medios de expresión’<sup>238</sup>, se accede a la idea (vaga, imprecisa) pasando primero por la emoción. Por el contrario, con el lenguaje se accede a la emoción pasando primero por la idea”<sup>239</sup>.*

Definirá el cine como una forma estética (como pudiera ser la literatura) que utiliza la imagen, que es un medio de expresión –en sí misma y por sí misma- cuya sucesión o serialización, es decir, su organización lógica y dialéctica, es un lenguaje. Esta definición subraya dos de los rasgos que caracterizan un lenguaje, en este caso el lenguaje fílmico: la materia significativa del cine (la imagen en su sentido más amplio) y la puesta en secuencias. Mitry termina por añadir que:

*“el cine, que es a la imagen lo que la literatura al verbo, es comprendido a la vez como instrumento de una dialéctica particular, como el arte de utilizar este instrumento y como el medio de difundir su resultado. Desgraciadamente no hay más que una sola palabra para significar este triple sentido. Habría que poder decir imagen animada, como se dice verbo. El hecho fílmico –o el arte cinematográfico- como se dice la literatura. Y el hecho cinematográfico, como se dice la imprenta”.*

---

<sup>238</sup> “Un medio de expresión, en el sentido estricto del término, no permite traducir más que sentimientos, emociones: no podría expresar ideas. A lo sumo es capaz de sugerir algunas a partir de las impresiones que comunica, pero son entonces ideas vagas, imprecisas, y que dependen en forma absoluta del carácter de cada cual. La pintura, la arquitectura, las artes plásticas, son medios de expresión. La danza y la música, también; con la diferencia, sin embargo, de que se desarrollan en la duración y, por esto, suponen una movilidad emocional. Pero tampoco la música y la danza podrían expresar ideas”. *Ibidem*.

<sup>239</sup> *Ídem*. Pág.: 45.

La definición del lenguaje<sup>240</sup> que Jean Mitry nos ofrece es la consideración de éste como un sistema de signos o de símbolos que permite la designación de las cosas nombrándolas, significando ideas o traduciendo pensamientos<sup>241</sup>. Todo lenguaje supone, de esta forma, una posibilidad dialéctica y una construcción lógica al mismo tiempo. *“El arte que es a partir del lenguaje no es más que una manera de utilizar éste imponiéndole reglas formales, pero todo lenguaje es independiente de las cualidades estéticas que se le puedan otorgar con vistas a una expresión particular”*, aclara el teórico francés. El lenguaje verbal es sólo una forma particular de un fenómeno más general, no es necesario por lo tanto reducir el lenguaje al único medio que permite el intercambio de la conversación (lenguaje verbal)<sup>242</sup>. Nos lo aclara al decirnos que:

*“Al no emplearse las imágenes fílmicas, en su finalidad expresiva, como una simple reproducción fotográfica sino como un medio de transmitir ideas, se trata de un lenguaje”.*

---

<sup>240</sup> Que recoge las influencias de Ferdinand de Saussure.

<sup>241</sup> Al ofrecer una representación simbólica de las cosas y de las relaciones percibidas en la realidad inmediata, permite actuar sobre el mundo modificando esas relaciones en la representación que se da de él a su través.

<sup>242</sup> *“Tal vez se objete que el film es una escritura más que un lenguaje, por no tener la imagen fílmica ninguna equivalencia fonética o por deber referirse entonces a una palabra. En efecto, la imagen de una silla muestra al objeto, pero no lo nombra. Solicita la palabra ‘silla’ que la define. Pero esto supondría dar al lenguaje un sentido muy estrecho, reduciéndolo únicamente a la palabra. Es evidente que si por lenguaje se entiende el único medio que permite los intercambios de la conversación, el cine no podría ser un lenguaje. Uno se expresa con imágenes, pero no se intercambian ideas por su mediación (¡o entonces la conversación sería muy difícil, muy costosa y muy larga!...). ¡Y en este caso, las matemáticas tampoco lo serían, porque no se me ocurre que pueda hablarse de la lluvia y el buen tiempo en términos algebraicos! Y si el lenguaje estuviese reducido únicamente al ‘uso de la lengua’, ¿cómo se denominaría entonces la estructura orgánica que permite formular ideas con cualquier tipo de signos, simbólicos o no, fijos o fugaces?. Persisto en llamar lenguaje a esta estructura y sólo a ella, no siendo el lenguaje verbal, propio de la conversación, sino una de sus formas particulares, la más maleable y flexible sin duda, pero ni por asomo las más perfecta. El ‘medio de expresión’ no supone ningún desarrollo dialéctico, ya que este desarrollo mismo es lo propio del lenguaje”.* MITRY, Jean: *Estética y psicología del cine. 1. Las estructuras*. Editorial Siglo XXI. Madrid. 1978. Pág.: 49-50.

Mitry comprende que los teóricos precedentes –quienes sostenían una concepción dominante del lenguaje cinematográfico- consideraban el lenguaje verbal como la forma exclusiva del lenguaje, *a priori*, y, como consecuencia de ello y dado que el lenguaje cinematográfico ha de ser obligatoriamente diferente, consideraban que el lenguaje fílmico no era un lenguaje<sup>243</sup>. Hay lenguaje cinematográfico cuando éste elabora sus significaciones a partir de figuras abstractas más o menos convencionales e incluso cuando lo hace por medio de la reproducción de la realidad concreta, esto es, de la reproducción analógica de la realidad visual y sonora.

Jean Mitry aclara la dialéctica propia de la elaboración del lenguaje cinematográfico a partir de la representación (de la imagen de las cosas):

*“Resulta evidente que un film es una cosa muy distinta que un sistema de signos y símbolos. Al menos, no se presenta como solamente esto. Un film es, ante todo, imágenes, e imágenes de algo. Es un sistema de imágenes que tiene por objeto describir, desarrollar, narrar un acontecimiento o una sucesión de acontecimientos cualesquiera. Pero estas imágenes, según la narración elegida, se organizan como un sistema de signos y de símbolos; se convierten en símbolos o pueden convertirse en tales por añadidura. No son únicamente signo, como las palabras, sino ante todo objeto, realidad concreta: un objeto que se carga (o al*

---

<sup>243</sup> Mitry refuta las teorías de autores como por ejemplo Gilbert Cohen-Séat: “¿Pero por qué, en este caso, querer asimilar la lógica fílmica a la lógica verbal? Sus términos suponen una organización diferente ya que ellos son en sí mismos diferentes [...] La clave del problema está ahí. Todo se limita a esto: afirmar que el cine es un discurso pero que no podría ser un lenguaje porque sus formas dialécticas no se modelan sobre lo ‘verbal’ [...] Pero esto no prueba sino una cosa: que el lenguaje fílmico es distinto al lenguaje verbal. Pero ¿quién ha afirmado alguna vez lo contrario?”. Mitry, *op. cit.*, Págs.: 54 y 56.

*que se carga) con una significación determinada. En este el cine es lenguaje; se convierte en lenguaje en la medida en que primero es representación, y gracias a esta representación. Es, si se quiere, un lenguaje de segundo grado. No se da como una forma abstracta a la que se le podrían agregar ciertas cualidades estéticas, sino como esta cualidad estética misma, aumentada con las propiedades del lenguaje; en suma, como un todo orgánico en el cual arte y lenguaje se confunden, siendo uno solidario del otro”<sup>244</sup>.*

Mitry hace hincapié en el nivel de existencia del lenguaje fílmico<sup>245</sup> cuando insiste en que el cine es una representación de la realidad pero no una mera copia de ésta. La instancia del lenguaje permite el ejercicio de la creación cinematográfica otorgando libertad creativa al realizador en la construcción de un universo parecido al de la realidad (un pseudo-mundo).

Como terminan por señalarnos Aumont y sus compañeros:

*“Todo filme supone asimismo una composición y una disposición; estas dos actividades no implican de ningún modo alineación con las estructuras convencionales. La importancia del*

---

<sup>244</sup> Ídem. Pág.: 52.

<sup>245</sup> “Siendo una manera de traducir las modalidades del pensamiento, todo lenguaje se refiere necesariamente a las estructuras mentales que las organizan, es decir a las operaciones del espíritu que consisten en concebir, juzgar, razonar, ordenar, según relaciones de analogía, consecuencia o causalidad. Puede afirmarse, de este modo, que un lenguaje es un medio de expresión cuyo carácter dinámico supone el desarrollo temporal de un sistema cualquiera de signos, imágenes o sonidos (de gestos en caso de necesidad, como en el lenguaje de los sordomudos), siendo objeto de la organización dialéctica de este sistema expresar o significar ideas, emociones o sentimientos comprendidos en un pensamiento motriz del que constituyen modalidades efectivas. Así, el lenguaje supone sistemas diferentes, teniendo cada uno una simbólica apropiada pero refiriéndose todos a la formación de las ideas, de la que sólo constituyen una expresión formal bajo cualquier forma que sea. Por lo tanto, lenguaje verbal y lenguaje fílmico se expresan utilizando elementos diferentes, según sistemas orgánicos diferentes”. Mitry, op. cit.. Pág.: 59.

*cine viene precisamente de que sugiere con insistencia la idea de un lenguaje de tipo nuevo, diferente del lenguaje verbal. El lenguaje cinematográfico se separa notablemente del lenguaje articulado. La empresa semiológica inaugurada por Christian Metz se ha forzado en medir estas separaciones y las zonas de influencia posible, con un nivel de precisión aún inusitado en el campo de la teoría del cine”<sup>246</sup>.*

Si consideramos como eje central en lo que a la creatividad de una película se refiere a su autor, a su director, hemos de considerar que en su mente, la construcción del filme plantea la utilización de toda una serie de componentes (auditivos, musicales, no musicales, voces, montaje sonoro, etcétera; visuales, imágenes, iluminación, encuadre, montaje visual, etcétera; narrativos, personajes, acciones, diálogos, etcétera), que ha de encajar perfectamente para unirlas de unidad, siguiendo las leyes ortográficas y gramaticales necesarias (y suficientes) para otorgar la sensación de realidad dentro de un discurso y un soporte material que permitan la correcta descodificación dentro de unas claves culturales concretas. Esta unión se establece aparte de los cánones estéticos que quedan superados para inducirnos a pensar sobre alguna fórmula de acción o ideología dominante en el discurso (una superestructura si utilizamos la terminología marxista), inducirnos a considerar por medio de nuestra imaginación, mundos posibles, o por puro placer estético y éxtasis en la contemplación de lo bello (placer de los sentidos frente al más funcional destinado a enriquecer nuestro conocimiento). La presencia del autor se basa en las elecciones o silencios –lo que se dice o presenta y lo que no se

---

<sup>246</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 176.



dice ni se muestra-, y dentro de éstas, en la forma de transmitir los mensajes –un tipo de cine, de montaje, etcétera-, los elementos y los recursos que emplea para ello<sup>247</sup>.

Cuando hablamos de gramáticas estamos dentro del campo de la lingüística en sentido amplio. No podemos dejar de citar, aunque sea

<sup>247</sup> El efecto creado por el cineasta Lev Vladímirovich Kuleshov, el llamado *efecto Kuleshov*, es paradigmático en este campo. El teórico ruso planteó un ejercicio (con sus alumnos de los talleres fílmicos en 1920) sobre los conceptos del significado de los planos y las secuencias según el tipo de montaje. Yuxtapuso a un primer plano del rostro de un actor con expresión neutra –el actor ruso Mosjukin-, por corte, un plano de un ataúd con una mujer dentro. El concepto resultante entre el público fue de tristeza (o de deseo si el plano siguiente era el de una mujer desnuda). Sobre el mismo rostro yuxtapuso a continuación, también por corte, un plano de un plato de comida; el resultado esta vez fue de hambre. El significado que adquiría el rostro humano era distinto –cambiaba radicalmente en función de las imágenes que lo precedían o antecédían (un plato de sopa, una mujer en un ataúd, una mujer desnuda, una niña jugando con oso de peluche, etcétera) gracias a ese inasible concepto de ‘algo más’ que trasciende lo puramente visual. Es un montaje conceptual. Dziga Vertov planteó un ejercicio similar –seguidor de la corriente futurista (su seudónimo significa ‘trompo que gira continuamente’ ya que su nombre real era Dionisius Arkadievich Kaufman), organizó audio-laboratorios donde, a través de montajes, intentaba expresar en signos visibles sonidos concretos-: el plano de un jugador de balompié lanzando un penalti es seguido por el de un atleta lanzando una jabalina, acto seguido se pasa por corte a un plano de un portero (de balompié también) expectante durante unos breves segundos. La recepción del balón por parte de éste era recibida con alegría por el público. Se demostraba así que la expectación de un futuro positivo era una arma psicológica que se podía explotar por medio del montaje de cara a influir en el espectador. El montaje supone al cine los que los sintagmas proposicionales a la gramática lingüística. Pese a ello, hubo voces críticas como las de los teóricos Christian Metz, Jean Mitry o Béla Balázs. Metz (2001, pág.: 73) nos dice que “*si el cine aspira a ser un verdadero lenguaje, que renuncie a ser una caricatura. Se acabaron los tiempos de la ‘cine-frase’ o de la ‘cine-lengua’ de Dziga Vertov [...] Incluso en dos imágenes yuxtapuesta estrictamente al azar, el espectador descubrirá una ‘continuidad’. Eso, y no otra cosa, es lo que demuestran los experimentos de Kuleshov...se vieron condicionados por el espectador, o más bien por ciertas estructuras del espíritu humano*”. Balázs también señala que: “*Se supone a priori una intención...el espectador comprende lo que piensa que el montaje quiere hacerle comprender. Las imágenes están vinculadas entre sí...interiormente, por la inducción inevitable de una corriente de significación. La fuerza (del montaje) existe y actúa, lo queramos o no. Hay que utilizarla conscientemente*”. Mitry (1978, págs.: 335-337) por su parte advierte que “*constituiría un error considerar que las imágenes son capaces de crear ideas que no extraerían sino de sí mismas o de la singularidad de sus relaciones. De su yuxtaposición nace una asociación de ideas a través de las cuales, y mediante las cuales, el espectador reconoce o reencuentra el sentido de una experiencia vivida: nada más [...] Cuando el espectador –debido a una toma singular- se halla ante una imagen que no reconoce, ante una relación insólita, su conciencia alerta busca referir de inmediato esto desconocido a lo conocido, a lo semejante, con el fin de clasificarlo en su espíritu*”; el proceso que afecta al espectador es mucho menos cinematográfico de lo que parece. La relación que se da entre dos imágenes yuxtapuestas “*es una idea en imagen cuyas imágenes son semejantes a las que, de alguna manera, han podido representar esta idea en mi espíritu. Es una idea ya estructurada que se restablece en la superficie, tanto y tan bien que a través del film percibo un concepto [...] El efecto Kuleshov, que está en la base del lenguaje fílmico, no se convierte realmente en fílmico sino a partir del momento en que la relación ‘observador-observado’ (y, más generalmente, ‘objeto-sujeto’) se efectúa sobre una relación emocional concreta. Es entonces la emoción la que sugiere la idea, y no la idea la que provoca la emoción*”. Termina concluyendo que esta vía, especulando sobre un hecho cinematográfico, no puede sino desembocar en la negación del cine propiamente dicho.

solamente para nombrarlos, los tres principales modelos gramaticales distinguidos por Noam Chomsky en lingüística: el modelo de Markov, el modelo sintagmático y el modelo transformacional<sup>248</sup>. La gramática narrativa, en definitiva, y como señala Jesús García Jiménez, “*presupone que el texto narrativo consta de unidades específicas y responde en su organización a un conjunto de reglas. Presupone también que es posible describir la estructura y funcionamiento del texto narrativo como se describe la organización de las lenguas naturales*”. Muchos han sido los intentos destacables por esbozar una gramática narrativa (Barthes, Todorov, Greimas, Larivaille, y muchos otros), quienes, sin salirnos de las indicaciones dadas por García Jiménez, “*se han apoyado, como unidades básicas, en las categorías que corresponden a la estructura sintáctica de la frase. Estas unidades integran un ‘nivel profundo’, una ‘macroestructura’ subyacente, en la cual se plasma la historia. Las proposiciones se encadenan formando secuencias según un orden determinado. Quienes aplican el modelo gramatical piensan que corresponde a la gramática narrativa explicitar las reglas que presiden ese encadenamiento y prever los tipos posibles de articulación secuencial: sintaxis narrativa y lógica narrativa*”<sup>249</sup>.

García Jiménez cita el caso paradigmático de Pier Paolo Pasolini, “*el último y más impenitente gramático del cine*”, que teoriza sobre lo que él denomina la ‘**cinelengua**’, es decir, el momento escrito de la lengua natural y total de la acción con que se expresa la realidad<sup>250</sup>. El cine es para él un

---

<sup>248</sup> Véase CHOMSKY, Noam: *Estructuras sintácticas*. Editorial Siglo XXI. Buenos Aires. 1999. Y *Aspectos de la teoría de la sintaxis*. Editorial Gedisa. Barcelona. 1999.

<sup>249</sup> GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús: *Narrativa Audiovisual*. Editorial Cátedra. Madrid. 1993. Pág.: 31-32.

<sup>250</sup> Roger Odin ha distinguido que los textos de los formalistas rusos fueron el primer intento de investigación semiológica del cine, recurriendo para sus análisis a mecanismos empleados por la lingüística, pero su punto de vista era mucho más poético o estilista. Los textos de Pasolini, que defienden

infinito plano secuencia (tal y como es para nosotros la realidad a través de nuestros ojos y oídos), un infinito y subjetivo plano secuencia, una reproducción del lenguaje de la acción que le lleva a distinguir cuatro modos: *modos ortográficos* –modos de reproducción-; *modos de sustantivación* –encuadre-; *modos de cualificación* –profílmica y fílmica-; y *modos de verbalización* –sintaxis, montaje-.

Todos ellos no son considerados como completos pero si imprescindibles para la comprensión y realización del análisis del fenómeno audiovisual.

Para finalizar este apartado hemos de apuntar que John McTiernan nos permite desarrollar, como analistas de su obra, un planteamiento unitario que puede llenar de contenidos una sintaxis propia (aunque hemos de mencionarlo sólo a nivel de posibilidad por su valor paralelo a las pretensiones del presente estudio). Puede ser éste el mejor de los caminos para retomar el estudio del fenómeno McTiernan.

### **III. 3. III. ¿Lengua o lenguaje?.**

El término ‘cinelengua’ que hemos nombrado unas líneas arriba se encuentra presente no sólo en las teorías cinematográficas de Pasolini, también aparece en numerosos escritos de ciertos estetas del cine, aunque es el director italiano su más ilustre defensor. Con su “*momento escrito de*

---

la intervención de la lingüística y la semiología para garantizar el carácter científico de las investigaciones sobre cine, son más de naturaleza filosófica o de tipo estético-ideológica. Únicamente el punto de vista adoptado por Christian Metz es puramente lingüístico.

*la lengua natural y total de la acción con que se expresa la realidad”, Pasolini pretendió ‘gramatizar’ y ‘literalizar’ el cine. Pensaba que el cine, “como lengua, no tiene por qué respetar necesariamente el modelo de la doble articulación de la lengua verbal. El cine se limita a registrar una ‘lengua’ preexistente: la ‘lengua de la acción’”<sup>251</sup>. De esta forma articuló la ‘lengua’ del cine en **monemas**, unidades de significado complejo que equivaldrían a los encuadres, y en **cinemas**, objetos y actos de la realidad misma en cuanto que son portadores de significación. Bajo esta conceptualización podía elaborar una gramática, una retórica y una estilística.*

Pero, como nos advierten Aumont y sus camaradas, la utilización empírica del concepto de lenguaje provoca mucha confusión entre los niveles de lenguaje gramatical y estilístico, y es por ello que la mayoría de los tratados –por no decir todos- centrados en el lenguaje cinematográfico son meros repertorios de las figuras dominantes de una época concreta, es decir, un tipo de escritura fílmica históricamente delimitada formada por toda una serie de procedimientos cinematográficos empleados mayoritariamente.

*“Abundantes autores hasta Jean Mitry han tratado de cotejar los términos de ‘medio de expresión’, ‘lenguaje’, a veces de ‘lengua’, en relación con el filme, pero sin recurrir jamás directamente al estudio de la lengua misma, es decir, a la lingüística”<sup>252</sup>.*

---

<sup>251</sup> GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús: *Narrativa Audiovisual*. Editorial Cátedra. Madrid. 1993. Pág.: 35.

<sup>252</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 177.

Christian Metz tomará como punto de partida de sus estudios la siguiente hipótesis: el cine se postula como un lenguaje pero se estudia gramaticalmente como una lengua. Recogidas las influencias de la tripartición de la lingüística de Ferdinand de Saussure que considera “*el lenguaje como suma de lengua y palabras*”, Metz determinará el estatus del lenguaje cinematográfico oponiéndolo a los rasgos que caracterizan una lengua, a modo de elucidación negativa, para clarificar, al menos, todo lo que el lenguaje cinematográfico no es. La lengua, nos dice Metz, es un código fuertemente organizado; el lenguaje abarca una zona mucha más vasta. La noción de ‘hecho de lenguaje’ que encontramos en Charles Bally (“*si lo que pretendemos definir son cosas y no palabras, diremos que el lenguaje, en su realidad más amplia, se manifiesta cada vez que alguien dice algo con la intención de decirlo*”) o en Émile Benveniste apunta en la misma dirección que la consideración de Saussure sobre el lenguaje como suma de la lengua y del habla. “*Desde luego, la distinción entre el lenguaje verbal (lenguaje propiamente dicho) y las otras ‘semias’ (denominadas a veces ‘lenguajes en sentido figurado’)* resulta diáfana y no hay por qué enturbiarla. Pero es lógico que la semiología se ocupe de todos los ‘lenguajes’, sin juzgar de antemano la extensión y los límites del dominio sémico. La semiología puede y debe apoyarse firmemente en la lingüística, pero no se confunde con ella”<sup>253</sup>.

La semiología, aquello que Saussure definía como el estudio de los sistemas de signos en el seno de la vida social, se caracteriza por la generalización de los procedimientos de análisis de inspiración lingüística aplicados a otros lenguajes –de ahí, como señala Aumont, las polémicas

---

<sup>253</sup> METZ, Christian: *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968). Volumen I*. Editorial Paidós. Barcelona. 2001. Pág.: 66.

que ha suscitado-. En su periodo inicial se preocupó de los aspectos narrativos de los lenguajes, como ejemplifican trabajos como los de Claude Bremond, Gérard Genette o Tzvetan Todorov entre otros, para deslizarse posteriormente hacia el estudio de la enunciación y del discurso.

Metz se centrará en primer lugar en problemas de narración cinematográfica, para evolucionar hacia una radicalización metodológica de la inspiración lingüística gracias a la utilización de algunos conceptos recogidos de Louis Hjelmslev.

El propio Christian Metz nos explica que:

*“Existe una organización del lenguaje cinematográfico, una suerte de ‘gramática’ del film, que no es ni arbitraria (contrariamente a las verdaderas gramáticas), ni inmutable (evoluciona incluso más rápido que las verdaderas gramáticas). La noción de ‘gramática cinematográfica’ esta hoy muy desacreditada; se tienen la impresión de que ya no existe. Pero es porque no se la ha buscado donde se debía. Siempre se ha hecho referencia implícitamente a la gramática normativa de lenguas particulares (=las lenguas maternas de los teóricos del cine), en tanto que el fenómeno lingüístico y gramatical es infinitamente más amplio y concierne a las grandes figuras fundamentales de la transmisión de toda información. Sólo la lingüística general y la semiología general (disciplinas no normativas, sino simplemente analíticas) pueden proporcionar al estudio del lenguaje cinematográfico ‘modelos’ metodológicos apropiados. No basta, pues, comprobar que no existe nada en el cine que corresponda a*

*la proposición consecutiva francesa o al adverbio latino, que son fenómenos lingüísticos infinitamente particulares, no necesarios ni universales. El diálogo entre el teórico del cine y el semiólogo sólo puede establecerse en un punto situado muy por encima de estas especificaciones idiomáticas o de estas prescripciones conscientemente obligatorias. Lo que requiere ser comprendido, es el hecho de que los films se comprendan. La analogía icónica no podría dar cuenta por sí sola de esta inteligibilidad de aconteceres simultáneos en el discurso fílmico. Es esta la tarea de una gran sintagmática”<sup>254</sup>.*

La herencia lingüística se ha ido completando progresivamente con estudios de los trucajes, de los espectadores, psicoanalíticos, etcétera.

En su Curso de Lingüística General (1916) Ferdinand de Saussure distinguió entre lengua y lenguaje al afirmar que la primera es sólo una parte del segundo, un producto social de la facultad del lenguaje y un conjunto de convenciones necesarias.

*“Tomado en su totalidad, el lenguaje es multiforme y heteróclito; la lengua, al contrario, es un todo en sí y un principio*

---

<sup>254</sup> METZ, Christian: “La gran sintagmática del film narrativo” en AA. VV.: *Análisis estructural del relato*. Editorial Buenos Aires. Barcelona. 1982. Págs.: 152-153. Metz explica lo que es para él la gran sintagmática del film narrativo: “Un film de ficción se divide en un cierto número de segmentos autónomos. Evidentemente su autonomía es relativa, puesto que cada uno adquiere su sentido en relación con el film (siendo este último el sintagma máximo del cine)”. Un segmento autónomo es todo segmento fílmico que sea una subdivisión de primer nivel, esto es, una subdivisión directa del filme, no una subdivisión de una parte de la película. “En el estado actual de normalización relativa del lenguaje cinematográfico, parece que los elementos autónomos se distribuyen en torno a seis grandes tipos, que serían así ‘tipos sintácticos’ o, mejor todavía, tipos sintagmáticos”. Esos seis tipos son: la escena, la secuencia, el sintagma alternante, el sintagma frecuentativo, el sintagma descriptivo –estos cinco serían *sintagmas*, unidades constituidas por varios planos- y el plano autónomo –constituido por los segmentos autónomos consistentes en un solo plano-. Ídem. Pág.: 147.

*de clasificación [...] La palabra es, por el contrario, un acto individual de voluntad y de inteligencia”<sup>255</sup>.*

Para Saussure la sintaxis no era más que un aspecto de la dimensión sintagmática del lenguaje, idea recogida por Metz para explicar que toda sintaxis es sintagmática y por ello afirmar que el ‘plano’ es la unidad más pequeña de la cadena fílmica, siendo la ‘secuencia’ un gran conjunto sintagmático.

Christian Metz estudia el cine a partir de los textos y escritos teóricos de las épocas precedentes, donde observa una sorprendente convergencia de concepciones: *“la imagen es como una palabra, la secuencia es como una frase; una secuencia se constituye con imágenes al igual que una frase*

---

<sup>255</sup> Partiendo de esta afirmación podemos decir que si los filmes pueden variar considerablemente de un país a otro en función de las diferencias socio-culturales de representación, no existe, empero, un lenguaje cinematográfico propio de una comunidad cultural. Esta afirmación permitió, especialmente en la época del cine mudo, el desarrollo del llamado *esperanto visual*. Christian Metz, en cambio, no estaba de acuerdo con esta idea: *“Nada más equivocado (el concepto de esperanto visual). Es cierto que el esperanto difiere de las lenguas ordinarias, pero es porque realiza a la perfección eso hacia lo cual éstas tienden sin cesar: un sistema totalmente convencional, específico y organizado. El cine también difiere de las lenguas, pero en sentido contrario. Sería más acertado decir que las lenguas están como encajadas entre dos esperantos: uno, el verdadero (o el ido o el novial, poco importa) es un ‘esperanto’ por exceso de lingüística; el otro, el cine, por defecto [...] El esperanto propiamente dicho está fabricado, es un después de la lengua. El ‘esperanto visual’ en buena parte, es algo dado, un ‘antes’ de la lengua”*. METZ, Christian: *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968). Volumen 1*. Editorial Paidós. Barcelona. 2001. Pág.: 88.

Edgar Morin siempre ha defendido el cine como el verdadero esperanto porque *“el cine no se basa en convenciones arbitrarias, por eso es universalmente inteligible”*. Continúa afirmando que: *“Hace treinta años León Moussinac predecía que el cine diría la unidad humana. ¿No lo ha dicho ya?. ¿No es el esperanto natural, la lengua original universal?. La inteligibilidad universal de ese lenguaje es el prolongamiento indisoluble de la participación universal que suscita el cine [...] Lo importante es que el cine haya despertado o atraído sobre él una necesidad. De ahí la universalidad efectiva y afectiva del cine urbi et orbe. La necesidad de cine, si bien es más intensa en los adolescentes, concierne a todas las edades [...] Es sin embargo verdad que el filme norteamericano ha extendido sobre el globo un verdadero y nuevo lenguaje mímico, un esperanto del gesto de fácil aprendizaje, cuyo universo sometido al cine conoce el vocabulario [...] El cine, como la música, contiene la percepción inmediata del alma por sí misma, como la poesía, se desarrolla en el campo de la imaginación. Pero más que la poseía, más que la pintura y la escultura, opera por y a través de un mundo de objetos dotados de la percepción práctica, y expone narrativamente un encadenado de acontecimientos. Le falta el concepto, pero lo produce, y por eso, si no las expresa todas –al menos quizá no todavía- fermenta todas las virtualidades del espíritu humano”*. MORIN, Edgar: *El cine o el hombre imaginario*. Editorial Paidós. Barcelona. 2001. Págs.: 174 y 175.



*se constituye con palabras, etc. [...] Ahora bien, la imagen (por lo menos la del cine) equivale a una o varias frases, y la secuencia es un segmento complejo de ‘discurso’”, designando el término ‘frase’ a la “frase oral y no a la frase escrita de los gramáticos [...] Se trata aquí de la frase de los lingüistas [...] Desde un punto de vista propiamente cinematográfico, resulta imposible, de todos modos, decir si el ‘plano’ corresponde a una o a varias frases: la cuestión de saber si estas frases serían de tipo ‘escrito’ o de tipo ‘hablado’, de tipo ‘simple’ o de tipo ‘complejo’, es por lo tanto bastante secundaria. Puede decirse, simplemente, que el ‘plano’ de cine es muy diferente de una palabra, que el plano constituye siempre una unidad actualizada de discurso, y que por consiguiente se sitúa en el nivel de la frase [...] Ello nos debería haber dispensado de buscar equivalencias más precisas entre el plano y tal o cual tipo de estructura frástica interna susceptible de distinguirse en las lenguas. Dado que el ‘plano’ no está hecho de palabras, sólo podría ‘corresponder’ a la frase exteriormente, es decir, respecto al discurso. Si lo que buscamos son equivalencias internas, desembocaremos fatalmente en un callejón sin salida: supongamos, en efecto, que un ‘plano’ aparece en una determinada relación como el equivalente de varias frases (cosa que no dejará de producirse): ¿cómo sabremos si dichas frases, en un texto escrito, hubieran sido frases separadas o hubieran constituido (por ejemplo) las diferentes ‘proposiciones’ de una sola frase compleja? [...] En numerosos aspectos, el cine evoca la expresión escrita mucha más que el lenguaje hablado. Pero en un cierto momento de la segmentación en unidades, el plano, ‘enunciado asertivo finito’ como diría Benveniste, equivale a una frase oral”<sup>256</sup>.*

---

<sup>256</sup> METZ, Christian: *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968). Volumen I*. Editorial Paidós. Barcelona. 2001. Págs.: 76 y 90.

El plano, por lo tanto, por su contenido semántico, está más cerca de una frase que de una palabra –la imagen es frase por su estatuto asertivo- y está siempre actualizada. Incluso las imágenes que por su contenido correspondieran a una palabra (son muy escasas, pero son), siguen siendo frases. Ejemplifiquémoslo tal cual lo hace el teórico francés: un primer plano de un revólver no significa ‘revólver’ (unidad léxica puramente virtual) sino que significa, por lo menos (y sin entrar en connotaciones), ‘he aquí un revólver’. Como en ciertas lenguas, *“aún cuando el plano sea una ‘palabra’, sigue siendo una palabra-frase”*. Todo ello lleva a Metz a afirmar que *“la imagen es siempre habla, nunca unidad de lengua”*.

En su elucidación negativa, Metz opone los rasgos que caracterizan una lengua al lenguaje cinematográfico para saber, al menos, lo que éste no es. Es muy crítico con la igualación del montaje con el cine propiamente dicho<sup>257</sup>, hasta llegar a considerar que la necesidad de un revisionismo: *“Eisenstein sigue siendo, a nuestro modo de ver, uno de los grandes teóricos del cine. Sus escritos rebosan de ideas. Sería necesario, sin embargo, volver a pensar en términos de lenguaje todo lo que él pensó (pese a su terminología exuberante e imprecisa) en términos de lengua”*<sup>258</sup>; **el cine es lenguaje más allá de todo efecto del montaje**, utilizando las

---

<sup>257</sup> “Fue un gran castillo de fuegos artificiales, con Pudovkin, Alexandrov, Dziga Vertov, Kulechov, Béla Balázs, Renato May, Rudolf Armheim, Raymond J., Spottiswoode, André Levinson, Abel Gance, Jean Epstein –y tantos otros-, el montaje, a través de la explotación ardiente e ingeniosa de todas las combinaciones que autoriza, a través de páginas y páginas escritas en su honor en libros y revistas, paso prácticamente a ser sinónimo de cine [...] Pero una época está constituida por todo lo que se manifiesta en ella. A quien elige subrayar no de los aspectos se le reprocha muy a menudo no haber elegido al mismo tiempo subrayar los demás: la falta de ubicuidad se convierte en pecado contra el espíritu”. Metz, *op. cit.* Págs.: 58 y 60.

<sup>258</sup> Ídem. Pág.: 66. No podemos dejar de recordar que el gran maestro ruso dominaba varias lenguas, ruso, francés, inglés, alemán, etcétera, haciendo un uso constante de ellas cuando le era necesario o para no perder la práctica. Es comprensible entonces que ese conocimiento le condujera a la comparación entre las mismas, concluyendo que cada arte poseía su lengua particular y el cine, como no podía ser de otro modo, era poseedor de la suya propia, la lengua cinematográfica.

palabras de Metz, por habernos contado historias tan bellas (el cine) pudo convertirse en lenguaje.

La aparición de la palabra en el filme no modificó sustancialmente las perspectivas teóricas; fue admitida de hecho pero no de derecho. Muchos teóricos se obstinaron, como ha denunciado Metz, en afirmar que las leyes de la lengua cinematográfica seguían siendo las mismas. Fue una tentativa inconsciente de hablar sin palabras, de decir sin el lenguaje verbal no solo lo que se podría decir con él –operación que nunca es del todo imposible-, sino por decirlo sin él de la misma manera que se hubiera dicho con él. Se creó una algarabía silenciosa, sobreexcitada y petrificada, una farfulla donde cada gesto y cada mímica plagiaban con torpe literalidad una unidad lingüística, una frase cuya ausencia –que no hubiera sido catastrófica- se hacía mucho más evidente desde el momento en que la calcomanía gestual la subrayaba con tanta crueldad. El cine se declaraba lenguaje pero se pensaba como lengua, *“universal y ‘no convencional’, es verdad, pero lengua al fin y al cabo, pues pretendía formar un sistema bastante estricto y lógicamente anterior a todo mensaje; las verdaderas lenguas no podían aportar al filme más que un desgraciado excedente y una rivalidad intempestiva y no se podía pensar seriamente en integrarlas en el juego de las imágenes, aún menos en fusionarlas con éste, apenas en conciliarlas”*.

Metz termina señalando que:

*“En el tiempo en que el cine se tenía por una verdadera lengua, sentía una especie de horror sagrado por las lenguas verdaderas, Temía a una competencia que, si existía, era*

*precisamente porque el cine se había situado en el mismo plano que ellas. Podría creerse que antes de 1930, el propio mutismo del filme le aseguraba una protección automática frente a lo verbal execrado”<sup>259</sup>.*

Desde cierta perspectiva, el cine aparenta ser lo que no es; es evidente que se trata de un tipo de lenguaje y que algunos han visto en él una lengua. Requiere de una planificación y de un montaje, se creyó, parafraseando nuevamente al teórico francés, que su organización tan manifiestamente sintagmática no podía proceder sino de una paradigmática previa (aunque ésta se presentase todavía poco consciente de sí misma). Es obvio que el filme es un mensaje, se le supone un código.

*“Algunos ‘procedimientos de sintaxis’, tras emplearse una y otra vez desempeñando la función de habla, acaban figurando en filmes posteriores como lengua: en cierta medida, se convierten en convenciones. Por esta razón, muchos se vieron tentados por una especie de anticipación inversa y situaron a la lengua en un estadio anterior; pensaron que el filme se comprendía gracias a su sintaxis, cuando en realidad la sintaxis del filme se entiende porque comprendemos el filme, y sólo después de haberlo comprendido”<sup>260</sup>.*

---

<sup>259</sup> Metz, *op. cit.*. Pág.: 75. “A este cine de ayer se le ‘perdona’ todo porque nos dio a Eisenstein y a unos pocos más. Pero a quien ‘perdonamos’ es al genio. La cine-lengua formaba todo un corpus teórico, y como tal puede evaluarse [...] La cine-lengua es también el nacimiento ‘como arte’ del cine a secas, algún tiempo después de la invención puramente técnica del cinematógrafo...con ella entra en juego algo que limita tanto con el arte como con el lenguaje”. Metz también aclara que en algunos autores poseedores de un estilo propio existe una necesidad de pasar de la “voluntad de lengua al deseo de lenguaje...lo que la lengua pierde pasa a engrosar el lenguaje”. Págs.: 74, 81 y 82.

<sup>260</sup> Ídem. Págs.: 66-67.

El cine no es una lengua porque contraviene tres características importantes del hecho lingüístico, a saber: una lengua es un sistema de signos destinado a la intercomunicación (tres elementos de definición). Ahora bien, el cine, como las artes, es una comunicación unidireccional, es, antes que un medio de comunicación, un medio de expresión. En definitiva, solo en parte es un sistema, además de emplear muy pocos signos verdaderos.

El cine nace de la unión de varias formas de expresión preexistentes que no pierden por completo sus propias leyes –la imagen, la palabra, la música, los ruidos–, está obligado, desde el principio, a componer. En otras palabras, su fuerza se encuentra en englobar expresividades anteriores, algunas de las cuales son plenamente lenguajes (el elemento verbal) y otras sólo lo son en sentido figurado (la música, la imagen, el ruido). Pero todos estos ‘lenguajes’ no se sitúan en el mismo plano respecto al cine, pues el filme se anexionó posteriormente a la palabra, a la música, al ruido, mientras que desde sus orígenes está acompañado por el ‘discurso en imágenes’. Por esta razón, señala Christian Metz, una verdadera definición de la ‘especificidad cinematográfica’ sólo puede darse en los niveles del discurso fílmico y del discurso en imágenes. La ‘especificidad’ del cine es la presencia de un lenguaje que quiere hacerse arte en el seno de un arte que quiere hacerse lenguaje<sup>261</sup>.

El discurso fílmico es específico por su composición. Agrupando ‘lenguajes’ como materia prima, el filme, instancia superior, se ve ineludiblemente proyectado hacia lo alto, hacia la esfera del arte, sin

---

<sup>261</sup> Arte o lenguaje, el filme compuesto es un sistema aún más abierto que nos ofrece directamente grandes bloques de sentido.

perjuicio de que pueda volver a convertirse en un lenguaje específico en el seno mismo de su integración en el arte. El film-totalidad que menciona Metz, no puede ser lenguaje si previamente no es arte.

En el discurso en imágenes la perspectiva se invierte. En primer lugar la sucesión de imágenes es un lenguaje, pero ¿lenguaje en sentido figurado, puesto que en realidad es muy distinto del lenguaje que hablamos?. Puede ser así, es lenguaje de todos modos. En el cine narrativo, en el cine de ficción, ese lenguaje de la imagen tiende a convertirse en arte –en el seno de un arte más amplio-, al igual que el lenguaje verbal, susceptible de mil usos, puede convertirse en encantamiento, poesía, teatro o novela.

*“Los elementos del filme no son incompatibles porque ninguno de ellos es una lengua. Es muy difícil utilizar dos lenguas al mismo tiempo [...] Los lenguajes, en cambio, toleran mejor esta clase de superposiciones, por lo menos dentro de unos límites [...] Si el cine da la impresión –a veces engañosa, por otro parte- de que todo se hace compatible con él, es porque lo más importante se produce a considerable distancia de la lengua, entre el lenguaje y el arte”<sup>262</sup>.*

Hemos de considerar finalmente, siguiendo los pasos del Christian Metz, que el lenguaje cinematográfico no presenta por sí mismo nada parecido a la doble articulación lingüística. No sería absurdo plantear que el mensaje cinematográfico total pone en juego cinco grandes niveles de

---

<sup>262</sup> METZ, Christian: *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968). Volumen I*. Editorial Paidós. Barcelona. 2001. Pág.: 84.

codificación, cada uno de los cuales sería una suerte de articulación. La primera sería la percepción en sí –sistemas de construcción del espacio, de las figuras, de los fondos, etcétera-, en la medida en que constituye ya un sistema de inteligibilidad adquirido y variable según las culturas; segundo, el reconocimiento y la identificación de los objetos visuales o sonoros que aparecen en pantalla, en otras palabras, la capacidad (también cultura y adquirida) de manipular correctamente el material denotado que ofrece la película; tercero, el conjunto de simbolismos y las connotaciones de diversos órdenes que se vinculan a los objetos –o a las relaciones entre objetos-, incluso fuera de la película, es decir, en la cultura; cuarto, el conjunto de las grandes estructuras narrativas (en el sentido que le da Claude Bremond) que se dan fuera incluso de los filmes (en el seno de cada cultura nuevamente), pero también en el interior de éstos se entiende; y por último, quinto, el conjunto de sistemas propiamente cinematográficos que se organizan en un discurso de tipo específico a los distintos elementos que las cuatro instancias anteriores ofrecen al espectador (constituyen, en sentido estricto, el ‘lenguaje cinematográfico’).

*“Si el cine no tienen fonemas, tampoco tiene, pese a lo que se haya dicho, ‘palabras’. No obedece –más que momentáneamente y en cierto modo por azar- a la primera articulación”<sup>263</sup>.*

El cine es universal porque la percepción visual, a través del mundo, varía menos que los idiomas, porque escapa a la segunda articulación. Un espectáculo visual implica una adherencia del significante al significado que, al mismo tiempo, imposibilita su separación en un momento dado y,

---

<sup>263</sup> Ídem. Pág.: 89.

de este modo, imposibilita la existencia de una segunda articulación. Al escapar de ésta no requiere traducción alguna, está traducido de antemano a todas las lenguas. *“El súmmum de lo traducible es lo que en todas partes es idéntico. Martinet considera que no se puede hablar de lengua en sentido estricto más que donde hay doble articulación. De hecho, el cine no es una lengua sino un lenguaje de arte”.*

Hemos recogido hasta aquí las palabras de Christian Metz para comprender mejor el interrogante planteado al principio. Puede acusárenos que en exceso, pero creemos que sus propias palabras son el mejor de los instrumentos para comprender sus teorías. Por último, cerraremos este apartado citando nuevamente al teórico francés:

*“La palabra ‘lenguaje’ tienen numerosas acepciones, estrictas o no tan estrictas, y todas se justifican de algún modo. A nuestro juicio, esa abundancia polisémica se opera en dos dimensiones: a determinados sistemas (incluso los más inhumanos) se les denominará ‘lenguajes’ si su estructura formal se parece a la de nuestras lenguas: por ejemplo, el lenguaje del ajedrez (que tanto interesó a Saussure) o el lenguaje binario que emplean las máquinas. En el polo opuesto, todo lo que habla al hombre del hombre (aunque sea del modo menos organizado y menos lingüístico) se siente como ‘lenguaje’: el lenguaje de las flores, de la pintura e incluso del silencio. El campo semántico de la palabra ‘lenguaje’ parece ordenarse en torno a esos dos ejes. Ahora bien, en el ‘lenguaje’ en sentido más estricto (el lenguaje fónico humano) es donde nacen esos dos vectores de expansión metafórica: el lenguaje verbal sirve para que los hombres se*



*comuniquen, está muy fuertemente organizado. Los dos grupos de sentidos figurados ya están ahí. Teniendo en cuenta este estado en los usos del término, que no siempre permite atenerse a los sentidos que quisiéramos estrictos, nos parece conveniente considerar al cine como un lenguaje sin lengua”<sup>264</sup>.*

### **III. 3. IV. Lenguaje cinematográfico y lengua.**

La característica esencial de la lengua en que es múltiple por definición: existen un gran número de lenguas. Por contra, y como ya hemos señalado, no existe un lenguaje cinematográfico propio de una comunidad cultural a pesar de que las películas pueden variar, considerablemente, de un país a otro en función de las diferencias socio-culturales de representación. De ahí que la idea del llamado *esperanto visual* fuera tan desarrollada en la época del cine silente.

Con la llegada del cine hablado, éste comenzó a registrar las lenguas particulares a través de las palabras de los personajes, pero, si consideramos globalmente el lenguaje cinematográfico, al menos en su nivel no encontraremos sistemas organizados tan diferenciados como lo son los de cada lengua<sup>265</sup>.

---

<sup>264</sup> Metz, *op. cit.*. Pág.: 89.

<sup>265</sup> Ya en el cine mudo la lengua escrita estaba presente a través de los rótulos que, en muchas ocasiones, inundaban la película. Si el filme carecía de rótulos, la lengua escrita surgía de la propia imagen por medio de la inserción de planos detalle de notas escritas, cartas, periódicos, carteles publicitarios, letreros de establecimientos, etcétera, etcétera.

El cine, a diferencia de la lengua, no permite el diálogo con el filme –salvo, como señala Aumont, en un sentido muy metafórico-. Es decir, la permutación posible en todo momento entre locutor e interlocutor que facilita la lengua no tienen cabida en el cine. Para que el espectador de una película pudiera ‘responder’ sería necesario producir otra unidad de discurso, y esa producción sería siempre *a posteriori* de la manifestación del primer mensaje. En este aspecto el cine es completamente diferente de la comunicación verbal.

El espacio de la enunciación en el cine es siempre radicalmente heterogéneo en relación con el espacio del espectador. Es por ello que las maneras de dirigirse a él sólo pueden ser miméticas, ilusorias, dado que el público no puede responder jamás al personaje, incluso aunque le hable directamente con o sin relación ficcional; muchas son las películas que han roto de este modo la llamada ‘cuarta pared’. Un ejemplo interesante en este sentido es la serie infantil de dibujos animados “*Dora, la exploradora*” creada por Chris Gifford, Valerie Walsh y Eric Weiner (2000-). Es un programa educativo que funciona como si de un juego interactivo se tratase, dando la posibilidad a los niños de responder ante cada problema que le surge a Dora y que ésta plantea a sus espectadores infantiles, ofreciendo unos segundos de espera para que éstos contesten desde sus hogares. Incluso en este ejemplo, donde existe una relación ficcional directa (en la mente infantil Dora les habla directamente a ellos) entre el personaje y su público, la relación es ilusoria, como demuestra el hecho de que la ausencia de respuesta ante el dilema planteado por la pequeña exploradora no conlleva el obligado fin de su viaje y de la narración, sino que ésta continua sin problema alguno.

Sin abandonar el ámbito televisivo, en el caso del ‘directo’, existe una simultaneidad entre la emisión y la recepción, posibilitando de esta manera el intercambio comunicativo a través de la intervención del público espectador. En el teatro, por otro lado, los actores y el público están en el mismo espacio-tiempo, separados tan solo por una frontera convencional (la de la pantalla de cine es hermética). La obra teatral, como nos ha hecho ver Christian Metz, no deja lugar a dudas de que existe una acción, realizada por personas reales que evolucionan sobre un espacio y un tiempo reales igualmente y que lo hacen sobre un escenario en el mismo lugar en que se encuentra el espectador.

El cine, el filme por mejor decir, es ante todo imágenes, como ha destacado Jean Mitry al subrayar el nivel analógico del lenguaje cinematográfico. La imagen es, por supuesto, el material signifiante de base del cine, pero también lo es el sonido registrado y ambos se presentan como ‘dobles’ de la realidad, auténticos duplicados mecánicos. En términos puramente lingüísticos, el enlace entre el signifiante y el significado de la imagen visual y sonora está fuertemente motivado por su semejanza. Entre el signifiante acústico y su significado, por el contrario, no hay ningún enlace analógico, entre el sonido fónico de la lengua y lo que significa en el cuadro de una lengua dada, fuera del caso particular que supone la onomatopeya.

Las imágenes poseen una existencia física independiente de lo que representan, y este hecho sitúa al cine en una categoría distinta al lenguaje hablado, que está compuesto de partículas arbitrarias y nos transfiere una imagen mental, permitiéndonos pensar sobre el mundo que está ‘fuera’. Pero las imágenes cinematográficas ya están ‘fuera’ (incluyendo el

movimiento de los mismos). Por este motivo, siguiendo las conclusiones de Mitry, las imágenes no son ‘signos’ normales a través de los cuales se recuerdan objetos, sino ‘análogos’, es decir, ‘dobles’ de ellos. La imagen, como materia prima del cine ofrece una percepción directa del mundo, sin designar nada, simplemente mostrando, como una analogía del mundo (parcial, es obligado reconocerlo), la visión real.

El enlace analógico entre significante y significado permite que se desarrollen las teorías del cine como reproducción directa de la realidad sin la mediación de un lenguaje o de un código arbitrario. La analogía no es, empero, lo inverso de lo arbitrario, sino una forma particular de motivación, incluso en el caso de que la imagen cinematográfica sea particularmente fiel. ¿Quién no se puede ver afectado por la fuerza con la que el cine se impone en el estadio de la investigación del lenguaje perfecto?. En el cine, los seres y las cosas son los que aparecen y hablan, no hay término medio entre ellos y nosotros, la confrontación es, por tanto, directa. El signo y la cosa significada son un solo y único ser. En palabras de Marcel Martin:

*“Pero lo que distingue al cine de todos los demás medios culturales de expresión es la fuerza excepcional que posee por el hecho de que su lenguaje funciona a partir de la reproducción fotográfica de la realidad. Con él, en efecto, los seres y las cosas mismas que aparecen y hablan, se dirigen a los sentidos y hablan a la imaginación: a primera vista parece que cualquier*

*representación (significante) coincide de manera exacta y unívoca con la información conceptual que vehicula (significado)”<sup>266</sup>.*

El espectador nunca tendrá la impresión de percibir el filme como unidades discontinuas o diferenciales, sino de una continuidad creada por el pasar lineal que está en la base de toda película; en otras palabras, lo que caracteriza la percepción del filme es la linealidad de su paso.

A pesar de ello, Christian Metz ha demostrado que existen, en el seno del lenguaje cinematográfico, unidades diferenciales o *discretas* en un sentido lingüístico. En su definición lingüística clásica, estas unidades tienen la propiedad de no valer más que por su presencia o ausencia, de ser parecidas o diferentes. Dicho lo cual, hemos de señalar que estas unidades discretas –del lenguaje cinematográfico, de su seno- no son comparables con las de la lengua.

Una unidad discreta es siempre diferencial en el seno del código particular y sólo en el seno del código. En el cine, estas unidades diferenciales están caracterizadas por estar estrechamente mezcladas al primer nivel de la significación fílmica, el que se crea por analogía fotográfica y por ello no tienen la apariencia de ser lo que son, esto es, unidades discontinuas discretas. En palabras de Metz, incluso para lo que son unidades significativas, el cine, en un primer grado, está desprovisto de elementos discretos. Procede pues, por ‘bloques de realidad’ completos. Es lo que se llama los ‘planos’ –Metz nuevamente-.

Aumont, Bergala, Marie y Vernet (1985) nos aclaran que:

---

<sup>266</sup> MARTIN, Marcel: *El lenguaje del cine*. Editorial Gedisa. Barcelona. 2002. Pág.: 22.

*“A menudo se ha buscado definir la unidad mínima del lenguaje cinematográfico a partir del plano. Esta búsqueda se apoya en la confusión entre lenguaje y código. Una unidad distintiva nunca es propia de un lenguaje sino de un código: el plano puede por tanto considerarse como la unidad del código del montaje, el fotograma será el código tecnológico de la reproducción del movimiento. La mayor parte de las unidades distintivas cinematográficas intervienen independientemente de las ‘fronteras’ del plano, sea más acá (unidades menores) o más allá (unidades mayores): por ejemplo los códigos narrativos”<sup>267</sup>.*

Las investigaciones de las unidades distintivas del lenguaje cinematográfico pasan por el doble tamiz de la crítica del concepto de signo cinematográfico y del plano como la unidad de lenguaje.

Finalmente, recalcaremos que la diferencia más fundamental entre lenguaje cinematográfico y lengua reside, como ya hemos adelantado líneas arriba, en que el lenguaje cinematográfico no presenta por sí mismo nada parecido a la doble articulación lingüística, una doble articulación que es central en el mecanismo de la lengua; supone la instauración de lo arbitrario de la lengua, estructura la relación de significación e indica que la cadena fónica puede segmentarse en unidades de dos rangos, las primeras tendrían un significado propio –son las unidades significativas- y las segundas carecerían de él pero servirían para distinguir las unidades significativas unas de otras –son las unidades distintivas-.

---

<sup>267</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Págs.: 183-185.

No se encuentra segmentación de dos rangos del mismo tipo en el lenguaje cinematográfico. Pero ello no supone que esté desprovisto de toda articulación. Ya hemos enumerado los cinco grandes niveles de codificación que pone en funcionamiento el mensaje cinematográfico total a modo (relativo) de articulación: la percepción (en la medida en que constituye ya un sistema de inteligibilidad adquirido y variable según las culturas), el reconocimiento y la identificación (de los objetos visuales y sonoros que aparecen en pantalla), el conjunto de simbolismos y connotaciones (de diverso orden que se da a los objetos, o a la relación de objetos, fuera del filme, en la cultura), el conjunto de las grandes estructuras narrativas y el conjunto de sistemas propiamente cinematográficos (que organizan en un discurso de tipo específico los diversos elementos dados al espectador por las cuatro instancias precedentes y que constituyen en un sentido estricto el lenguaje cinematográfico).

Umberto Eco formula teoriza que el mensaje cinematográfico considerado en su conjunto pone en juego, en total, tres niveles principales de articulación, una triple articulación propia del lenguaje cinematográfico:

*“Presuntas figuras icónicas (captadas por los códigos perceptivos) (nivel 1) constituyen un paradigma del cual se seleccionan unas unidades para componer en signos icónicos (nivel 2) combinables en enunciados icónicos combinables en fotogramas (nivel 3)”.*

Añade también que:

*“En un código de tres articulaciones tendríamos figuras que se combinan es signos, pero que no forman parte de su significado, signos que eventualmente se combinan en sintagmas; elementos ‘x’ que nacen de la combinación de los signos y que no forman parte de su significación [...] El código cinematográfico parece ser el único en el que se manifiesta una tercera articulación”<sup>268</sup>.*

Claude Lévi-Strauss distinguía en la obra pictórica –y es fácilmente aplicable a la obra cinematográfica– dos niveles principales de organización: por una parte los objetos representados sobre la tela, por otra la composición propiamente pictórica de la que pasan a formar parte. Pier Paolo Pasolini, por su parte, ve en el mensaje cinematográfico dos grandes niveles de articulación, que hasta cierto punto se asemejan a los que Lévi-Strauss distingue en el mensaje pictórico.

Estas ideas de articulaciones no se contradicen con las expuestas por Christian Metz, porque, como él mismo señala, estos autores:

*“1º hacen entrar en sus descripciones, además del lenguaje cinematográfico propiamente dicho, determinados sistemas culturales de significación de gran amplitud, que desbordan los límites del cine, pero intervienen pese a todo en el desciframiento del filme como totalidad y 2º tienen en cuenta niveles de articulación a los que únicamente piden que sean auténticamente tales –y estamos de acuerdo con ellos en que lo son-, pero a los*

---

<sup>268</sup> ECO, Umberto: *La estructura ausente*. Editorial Lumen. Barcelona. 1986. Págs.: 219-220.



*que no exigen ningún tipo de equivalencia con las articulaciones lingüísticas (mientras que nosotros queremos precisamente insistir en la ausencia de tales equivalencias, sin por ello pretender que el cine no presenta ningún tipo de articulación)”<sup>269</sup>.*

La articulación es desde luego un concepto muy general, forjado sin duda alguna por la lingüística, pero del que sólo la forma específicamente lingüística de doble articulación en morfemas y fonemas está ligada al código de la lengua.

### **III. 3. V. El mensaje cinematográfico.**

Hemos de considerar que el sello autorial no pertenece a estos gradientes articulatorios que tan acertadamente han sabido plantear Christian Metz o Umberto Eco –entre otros muchos- sino a ese gran punto final –una ‘X’ al estilo de mapa del tesoro si se prefiere- que se nos propone como un añadido de algo más, conseguido a partir de la disposición de los elementos conformantes de los sintagmas (*acción de disponer conjuntamente*, de unir; se presupone una cierta y previa homogeneidad de los elementos para no caer en aberraciones narrativas).

Existe, no obstante, una afición a realizar mezclas heterogéneas que pueden conducir a problemas de comprensión e, incluso, llevado al extremo, a dificultades en las propias articulaciones. Cualquier gramática,

---

<sup>269</sup> METZ, Christian: *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968). Volumen I*. Editorial Paidós. Barcelona. 2001. Pág.: 87.

destinada a relacionar elementos cualesquiera por naturaleza, en propietaria de una serie de características que la hacen depender de alguna manera de los significados que transmite.

Se trataría entonces, **no tanto de discutir la idoneidad de la descodificación del lector-espectador de la obra, en nuestro caso particular, de la obra cinematográfica de John McTiernan, como de plantear aquello que podemos deducir de una serie de decisiones personales que un creador adopta ante situaciones comunicativas plenas.**

Estas codificaciones –estamos hablando de códigos propiamente dichos- no son *algo* inherente al sello autorial, sino que son *algo* que construye unas gramáticas propias, un lenguaje, una lengua y unas fórmulas de expresión cuya violación puede provocar distorsiones cognitivas en la descodificación (desde su materialidad). **El estilema de autor hay que buscarlo en el campo de las codificaciones correctas** –aquellas correctamente codificadas o no atendiendo a un criterio de gramaticalidad o agramaticalidad-, admitiendo incluso las que son extrañas, cuyo significado es raro o atípico –llevadas a un extremo puede dar lugar a descodificaciones aberrantes- pero no son agramaticales<sup>270</sup>. Este concepto de gramaticalidad o agramaticalidad también es capaz de planteamientos temporales y culturales, es decir, posee aspectos sincrónicos y diacrónicos.

Lo más importante en el estudio del estilema de autor no se encuentra en la definición de lo que es gramatical o agramatical, aunque

---

<sup>270</sup> En su estado material, esta agramaticalidad puede considerarse como un mero ejercicio creativo, cuyo verdadero valor y estudio solo cobra sentido si se realiza en su consideración de rareza o de nuevo lenguaje, más propio de otras disciplinas que de la narrativa.

nos ayude a ubicar el sello autorial dentro de una corriente de creación determinada sincrónica y diacrónicamente; lo encontramos pues, en las invarianzas formales, modales y temáticas (de contenido) que poseen una firmeza dentro de la obra personal tomada en su totalidad. Nos planteamos una situación inicial en la creación, con respecto a McTiernan, la decisión o necesidad de querer dirigir una película con un guión ya elegido por su validez formal –que sirve para desarrollar su trabajo- y de contenidos – cuenta una historia que es de su interés-. Nuestro realizador recurre a una serie de elementos narrativos aceptados y de fácil descodificación para el espectador –cuyo ahorro en planteamientos complejos es notorio-. Recurre igualmente a todo un equipo de profesionales técnicos y artísticos para dar forma a sus ideas sobre qué y cómo deben generarse una serie de ideas utilizando todos los medios disponibles al alcance de sus competencias. La gramática del cine le permitirá entonces comunicar canónicamente, y también fuera de los cánones habituales, que si bien harán más difícil la descodificación, le harán ganar en competencia creativa.

John McTiernan ha descartado siempre las opciones no canónicas, recurre a los elementos gramaticales habituales. **Localizaremos su originalidad creativa no ya en los elementos empleados, sino en cómo emplea los elementos más convencionales.** Si lo ejemplarizamos a través de un escritor, a éste no le pediríamos que desarrollara todo un nuevo idioma para la creación de una obra sino que, dentro del que todos conocemos, escribiera hasta alcanzar una manera estéticamente placentera.

### **III. 3. VI. La inteligibilidad de la película cinematográfica.**

El planteamiento de una gramática universal general de lo audiovisual narrativo, dedicada al cine en especial, conlleva considerar todas las posibilidades que las entradas de aspectos intervinientes en el proceso permitieran desde el punto de vista de la imagen y del sonido (nos plantearía considerar posibilidades irreales o poco interesantes para el desarrollo de la presente investigación). Es por ello que hemos aceptado el cine narrativo como casilla de salida, con todas sus *recetas*, que funcionan como gramática porque se adaptan a representar la realidad tal y como nosotros culturalmente la conocemos –aunque los mecanismos de su funcionamiento se hallen dentro de nuestra psicología perceptiva y cognitiva-.

Si la lengua es uno de los códigos internos del lenguaje más estructurado –el que más sin lugar a duda- y es además aquel en que la relación de significación tienen lugar gracias a la doble articulación, igualmente podemos considerar la existencia de ciertos aspectos de la percepción cinematográfica que permiten al espectador comprender y leer la película. Son estos caracteres los que justifican la utilización del término lenguaje.

Christian Metz nos dice:

*“Sin duda alguna, el cine no es una lengua, contrariamente a lo que muchos teóricos del cine mudo han afirmado o sugerido (temas del ‘cine-lengua’, del ‘esperanto visual’, etc.); pero se le puede considerar un lenguaje en la medida en que ordena*

*elementos significantes en el seno de disposiciones regladas, diferentes de las que practican nuestros idiomas y que también son un calco de conjuntos perceptivos que nos ofrece la realidad (esta última no cuenta historias seguidas). La manipulación fílmica transforma en un discurso lo que podría haber sido únicamente un calco visual de la realidad”<sup>271</sup>.*

Y termina concretando que:

*“A partir del momento en que unos sustitutos de las cosas, más móviles y más manejables que las cosas mismas, y, en cierto modo, más próximas al pensamiento, se organizan deliberadamente en una continuidad discursiva, se da un hecho de lenguaje –de lenguaje, pero obligatoria mente de lengua, la diferencia es capital-, más allá de todas las diferencias que uno quiera ver con respecto al lenguaje verbal”<sup>272</sup>.*

La **inteligibilidad** del filme va a pasar por tres instancias principales, a saber:

- La analogía perceptiva.
- Los códigos de nominación icónica, que sirven para nombrar los objetos y los sonidos.

---

<sup>271</sup> METZ, Christian: *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968). Volumen 1*. Editorial Paidós. Barcelona. 2001. Pág.: 128-129.

<sup>272</sup> METZ, Christian: *Ensayos sobre la significación en el cine (1968-1972). Volumen 2*. Editorial Paidós. Barcelona. 2001. Pág.: 24.

- Las figuras significantes cinematográficas o códigos especializados (que constituyen el lenguaje cinematográfico *sensu stricto*), que estructuran los dos grupos de códigos precedentes que funcionan por encima de la analogía fotográfica y fonográfica.

A este respecto, Aumont y sus acólitos nos señalan que:

*“Esta articulación compleja e imbricada entre códigos culturales y especializados tiene una función homóloga a la de la lengua sin ser, desde luego, análoga a ella. Es una especie de ‘equivalente funcional’”<sup>273</sup>.*

Hemos de comprender muy bien el concepto de autoría dentro de este marco que acabamos de señalar. El nudo de Gordias de la inteligibilidad comprende la correcta adecuación del mensaje que queremos transmitir al público receptor. No hay que olvidar, ni mucho menos, el concepto de ruido que está compensado –al menos suelo estarlo las más de las veces- por el concepto de redundancia (especialmente en el cine de factura comercial estadounidense). John McTiernan no ha basado su éxito de público en entramados complejos de alto nivel intelectual, sino que persigue la emoción a través de la sencillez, incluso cuando, temáticamente, trata con perspectivas más dadas al exceso de contenidos y formas como pudiera ser la ciencia-ficción<sup>274</sup>.

La redundancia, o por mejor decir, el bucle informativo, es una solución muy recurrente para no caer en vacíos narrativos que provoquen

---

<sup>273</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 186.

<sup>274</sup> La música es en sí una ayuda a la hora de que el espectador pueda comprender los mensajes.

extrañeza en el espectador. Evidentemente, McTiernan hace uso, un buen uso queremos decir, del bucle informativo, logrando que en ninguna de sus películas surja el problema de información falsa o para cuya obtención – que supongan un suceso, acción o resolución de una acción- tenga que intervenir un *deus ex machina*, tanto para personajes, situaciones, mensajes, objetos, etcétera, injustificados desde el punto de vista cotidiano, lo que supone estrechar la cercanía entre la historia de ficción que está contando y la experiencia real del público espectador.

En otras palabras, está garantizada la analogía perceptiva y los códigos de nominación icónica. La problemática surgen en las figuras retóricas, a través de cuyo empleo puede, el autor, construir un universo personal ajeno, alejado, de la gran mayoría de los no iniciados o simplemente de los que no tienen conocimiento de, ni posibilidad de acercamiento a, su diccionario particular, como ocurre con autores tan personales como el surcoreano Ki-Duk Kim por ejemplo.

Este mundo personal y intransferible se puede convertir en un obstáculo para que el público se acerque a la obra del creador (algunos directores cinematográficos así lo quieren, pues su consideración del cine como arte es muy elitista, defendiendo la idea de que sólo unos pocos elegidos son merecedores de comprender sus películas, y con ellas su mundo personal). McTiernan, desde sus comienzos, ha renunciado a este tipo de obstáculos, a extrañas interpretaciones o simbolismos desconocidos para los no iniciados. De ahí su popularidad y la popularidad de sus películas. La calidad de sus realizaciones es más que suficiente (y necesaria) para poder acceder al público mundial.

### III. 3. VII. La analogía perceptiva.

La visión y la audición no identifican un objeto a partir de la totalidad de su aspecto sensible<sup>275</sup>. “*Se reconoce una fotografía de una flor en blanco y negro porque el color no constituye un rasgo pertinente de identificación. Se entiende a un interlocutor por teléfono pese a la selección auditiva operada por el modo de transmisión*”<sup>276</sup>.

Todos los objetos visuales reproducidos en el cine lo son en ausencia de la tercera dimensión, pero esto no plantea problemas de identificación. El reconocimiento visual y sonoro, por lo tanto, se funda en ciertos rasgos sensibles del objeto o de su imagen –excluyendo otro-. Esta circunstancia explica que la representación esquematizada de los objetos (donde la mayor parte de los caracteres sensibles han sido suprimidos de forma intencionada) sea igualmente reconocible que otras representaciones más completas en el plano de la realidad física.

A esos rasgos que surgen de un dibujo esquematizado, por seguir el mismo ejemplo, que permiten distinguir un objeto entre los demás, Umberto Eco (*La estructura ausente*) los llama rasgos pertinentes de los códigos de reconocimiento<sup>277</sup>. Existen grados de esquematización, dosificaciones diferentes de rasgos para el reconocimiento basados en

---

<sup>275</sup> Somos conscientes de que es del todo inevitable acabar cayendo en algún postulado axiomático como este. Lo concedemos por haber nacido de la psicología perceptiva después de muchos años de análisis.

<sup>276</sup> AUMONT, Jacques *et al.*, *op. cit.*. Pág.: 186.

<sup>277</sup> Pero no todos los espectadores que contemplan la misma representación alcanzan la misma conclusión; la experiencia cotidiana nos demuestra que no. Algunos descodifican un dibujo esquemático (piénsese en la caricatura de una persona por ejemplo) relacionándolo con alguien concreto mientras que otros lo harán con una persona diferente. Esta descodificación abierta está en la base de, por ejemplo, el famoso test Roschach. No ocurre esto, sin embargo, con una fotografía como ya hemos citado, a pesar de no tener tres dimensiones o carecer de color (si es una fotografía en blanco y negro).



grados de semejanza o de iconicidad. De esta forma, la imagen cinematográfica está un grado por encima en lo que a iconicidad se refiere que la imagen televisiva<sup>278</sup>.

Por otro lado, las manifestaciones visuales que difieren en todos los demás rasgos, pueden ser percibidas por el espectador como versiones múltiples de un mismo objeto y no, como suele ser realmente, como objetos distintos, porque ciertos rasgos sensibles importan de modo capital para la identificación<sup>279</sup>.

Podemos apreciar por lo tanto que el esquematismo es un principio mental perceptivo que desborda, mucho, el campo limitado del esquema en el sentido corriente del término –la visión más concreta se presenta como un proceso clasificatorio–.

La imagen cinematográfica es inteligible (legible) si se reconocen los objetos, entendiendo por reconocer colocar en una clasificación, a través de conceptos reintroducidos por la mirada del espectador. El gran logro de la

---

<sup>278</sup> Aumont y sus camaradas ofrecen contra-ejemplos para confirmar este mecanismo. Así, una reproducción de un objeto en blanco y negro (un animal por ejemplo) cuyo color es uno de los criterios de identificación, puede dificultar el código de reconocimiento. En el cine, la ausencia de la tercera dimensión puede hacer difícil la percepción del tamaño real de los objetos (una colina por ejemplo). Es lo que ocurre en la parodia de los filmes sobre la Segunda Guerra Mundial que es “*Top secret*” dirigida por Jim Abrahams, David Zucker y Jerry Zucker (1984). En ella observamos, dentro de un centro de mando alemán, un teléfono negro en primer término y a los oficiales alemanes trabajar al fondo (en un plano general de la estancia), su tamaño nos parece, por lo tanto, muy grande. Cuando el teléfono suena, uno de los oficiales se acerca para contestar y descubrimos que el tamaño real del aparato es enorme. Los realizadores juegan con la perspectiva para construir el ‘gag’. Demuestra, este ejemplo, como esa ausencia de la tercera dimensión puede dificultar la percepción del tamaño real del objeto en cuestión.

<sup>279</sup> Es lo que ocurre en las películas protagonizadas por animales, de las cuales ya hemos citado algún ejemplo en apartados anteriores de esta investigación. En ellas suele recurrirse a diferentes animales para interpretar un mismo papel (piénsese en un perro o en un caballo por ejemplo), que el espectador percibe como versiones y no como objetos distintos. Sobre este aspecto, Aumont nos aclara que: “*A propósito del referente: “la foto de un gato no tienen por referente el gato particular que ha sido fotografiado, sino más bien toda la categoría de los gatos”, del que él constituye un elemento. El espectador habrá seleccionado de entrada los rasgos pertinentes de reconocimiento: tamaño, pelaje, forma de las orejas, etcétera, y no habrá tenido en cuenta el color del pelo*”. AUMONT, Jacques *et al.*, *op. cit.*. Pág.: 187.

imagen es entonces, su posibilidad de universalización, haciendo que lo que se representa en concreto trascienda su propia imagen para simbolizar un conjunto reconocible en cualquier cultura. Tomemos como ejemplo la imagen de policía socarrón pero duro que representa John McClane. **Esta universalización nos permite apreciar una parte de la creación del autor cinematográfico, pues él es quien elige los rasgos que van a ser más fácilmente decodificables por el público en general, presentándolos de una manera propia, personal, proporcionando unidad de sentido superior.** Sobre este arquetipo, el autor puede crear escuela (y sucede, en el caso de McTiernan, Bruce Willis y John McClane). Y puede hacerlo sin estar obligado a que este arquetipo constituya una auténtica *creatio ex nihilo*, ya que se alza sobre los hombros de aportaciones previas –*ex nihilo nihil fit*– que pertenecen a su diccionario cultural personal, una parte del cual comparte con el público espectador. Como decimos, el gran logro es su universalización (de la imagen cinematográfica), y ésta no radica en la esencia de la imagen sino en el espectador y sus categorías mentales.

Pierre Francastel, crítico e historiador del arte nacido en Francia, ha demostrado en sus trabajos de sociología de la pintura que según las épocas y los lugares, los hombres no juzgan semejantes por igual las mismas imágenes<sup>280</sup>.

Umberto Eco, dentro del campo semiológico, ha analizado este fenómeno planteando un concepto de cultura para estudiar las

---

<sup>280</sup> La imagen está informada por sistemas muy diversos, algunos propiamente icónicos, y otros que aparecen igualmente en mensajes no visuales, como ha demostrado la iconología del historiador del arte y ensayista alemán Erwin Panofsky.

descodificaciones de esos signos pertinentes de reconocimiento. Citemos su ejemplo más clásico:

*“Seleccionamos los aspectos fundamentales de lo percibido basándonos en códigos de reconocimiento: cuando vemos una cebra en el parque zoológico, los elementos que reconocemos inmediatamente (y que retenemos en la memoria) son las rayas y no la mandíbula, que se parece vagamente a la del asno o del mulo. Por ello, cuando dibujamos una cebra cuidamos de que se reconozcan las rayas aunque la forma del animal sea aproximada y –sin sus rayas– pudiera confundirse con un caballo. Pero supongamos que existe una tribu africana que únicamente conoce la cebra y la hiena como animales cuadrúpedos, e ignora a los caballos, a los asnos y los mulos: para reconocer a una cebra no les será necesario ver las rayas (podrán reconocerla igualmente de noche sin ver su piel) y para dibujarlas será más importante insistir en la forma del cuello y en las patas, para distinguirla de la hiena, que también tiene rayas: las rayas, por lo tanto, ya no son un factor de diferenciación. Incluso los códigos de reconocimiento (o de la percepción) tienen en cuenta los aspectos pertinentes (cosa que ocurre con todos los códigos). La reconocibilidad del signo icónico depende de la selección de estos aspectos”<sup>281</sup>.*

Otro ejemplo más clásico si cabe, la definición que Platón hizo del hombre (algunos la atribuyen a Sócrates, de quien podía haberla tomado) como un *animal, bípedo e implume*. Y de hecho, el hombre es el único

---

<sup>281</sup> ECO, Umberto: *La estructura ausente*. Editorial Lumen. Barcelona. 1986. Págs.: 174.

bípedo habitual que no posee plumas, pero éste no sería un rasgo pertinente ni definidor de la real y más compleja condición humana, como se encargó de demostrar el mismísimo Diógenes de Sinope –perteneciente a la escuela o corriente cínica-, quien desplumó un pollo y se lo entregó al filósofo de anchas espaldas anunciándole que le traía un hombre para su escuela<sup>282</sup>.

A pesar del alto grado de iconicidad de su significante, en el cine, la comprensión primera de los datos audiovisuales está asegurada por el conjunto de estos códigos constitutivos de la analogía. Así por lo menos nos lo aseguran Jacques Aumont y sus compañeros, ya que éstos permiten reconocer objetos visibles y audibles que aparecen en los filmes gracias a la semejanza de la que son responsables.

Si visionamos las películas de John McTiernan podemos apreciar que el grado de legibilidad de las mismas es elevado, por lo que **su sello personal descansa sobre la sencilla comprensión de los contenidos de sus filmes**. No obstante, somos conscientes de que cada espectador puede extraer conclusiones diferentes, que pueden no coincidir con las pretensiones iniciales de nuestro realizador. Lo que hemos de considerar más importante, en tanto que analizamos su obra, es que nunca intenta enrarecer ni oscurecer sus contenidos ni ideología, sino que desea que lleguen de forma nítida hasta el público espectador.

Trabajar con esquemas simples y de fácil asimilación, y los arquetipos antes mencionados lo son<sup>283</sup>, simplifican los postulados iniciales

---

<sup>282</sup> Ello obligó a Platón a añadir a su definición que ese animal bípedo e implume también poseía uñas planas.

<sup>283</sup> Trabajar con ellos puede suponer el riesgo de caer en la parodia o caricatura no pretendida, algo muy desmerecedor.

de los mensajes y demuestran el dominio que el director tienen de un lenguaje dotado de características propias , en relación directa con la cultura general y generadora que se encarga de retroalimentar con las obras que construye tras años de experiencias. La forma de tratarlos, por medio de recursos tales como los susodichos arquetipos o el efecto género ya expuesto, facilita la aclaración de aspectos que pudieran quedar oscurecidos, que no pudieran ser desarrollados desde una perspectiva más economizadora en recursos y tiempo en creación de lenguajes paralelos, no cayendo, de esta forma, en mundos personales o errores de interpretación de que fueran susceptibles los espectadores.

Más adelante profundizaremos sobre estos contenidos y los aplicaremos sobre los elementos estructuradores sobre la que se asienta el desarrollo de la historia. Solo nos queda señalar que su uso marca una clara voluntad personal para alcanzar la complicidad con el público por parte de John McTiernan.

### **III. 3. VIII. Los códigos de nominación icónica.**

Siguiendo los trabajos de A. J. Greimas (vertiente lingüística y semántica) y de Umberto Eco (vertiente icónica), Christian Metz así a los códigos que se refieren a la operación de nominación, es decir, el acto de dar un nombre a los objetos visuales.

*“He propuesto el término códigos icónicos de nominación para los sistemas de correspondencias que explican cómo en las*

*imágenes figurativas, inclusive esquematizadas, se puede a la vez reconocer y nombrar objetos (por lo tanto estos códigos están entre los mecanismos constitutivos de la ‘analogía’, de la ‘iconicidad’, de la impresión de semejanza y de realidad que nos dan las imágenes representativas; contribuyen a crear la ficción, la diégesis, lo pseudo-real)”<sup>284</sup>.*

La visión selecciona en el objeto rasgos pertinentes y lo integra en una clasificación social. Cada objeto visual reconocido es nombrado con la ayuda de una unidad lexical, las más de las veces, una palabra. Esta nominación (que funciona como si de una etiqueta se tratase, por correspondencia entre el objeto y la palabra que sirve para designarlo) es una operación que relaciona rasgos pertinentes visuales y semánticos.

Aumont (1985, pág.: 189) nos detalla que:

*“La nominación es una operación de trascodificación entre estos rasgos, una selección de aquellos que se consideran como pertinentes y una eliminación de los restantes, considerados como ‘irrelevantes’”.*

El rasgo pertinente semántico corresponde al concepto de semema del semiótico A. J. Greimas, el significado de una sola acepción de un lexema). Christian Metz lo analiza así:

---

<sup>284</sup> METZ, Christian: “Lo percibido y lo nombrado” (1975) incluido en *Ensayos semióticos* (1977). No nos consta que exista una traducción española, pero el ensayo citado puede consultarse en internet a través del sitio: [www.avizora.com](http://www.avizora.com) (consultado el 24 de enero de 2013).

*“Cada semema (unidad específica del plano del significado) traza una clase de ocurrencias y no una ocurrencia singular. Existen miles de trenes, incluso en la única acepción de ‘convoy ferroviario’, y difieren de manera pronunciada los unos de los otros por sus colores, sus alturas, el número de sus vagones, etcétera. Pero la taxonomía cultural implícita en la lengua ha decidido considerar estas variaciones como irrelevantes y los considera como un mismo objeto (= de una misma clase de objetos); ella ha decidió también que otras variaciones eran pertinentes y suficientes para ‘cambiar de objeto’, como por ejemplo la separación entre ‘tren’ y ‘tranvía’. Es la misma repartición, tan variable según las sociedades –rasgos pertinentes y rasgos irrelevantes, en suma, el mismo principio ‘arbitrario’ de enumeración de los objetos- que preside a las clasificaciones operadas por la percepción de los objetos correspondientes en la misma cultura”<sup>285</sup>.*

Esta operación de trascodificación se acompaña de otra relación debida al carácter particular de la lengua –a ella se recurre obligatoriamente a la hora de nombrar los objetos visuales-. Metz denomina a esta relación ‘metacódica’:

*“Es necesario distinguir la relación metacódica (relación de un metacódigo con su código-objeto) de la relación intercódica que une dos códigos situados sobre el mismo nivel, es decir, en el*

---

<sup>285</sup> Ídem.

*que cada uno puede funcionar llegado el caso como ‘interpretante’ del otro, pero siempre con carácter reversible”<sup>286</sup>.*

Un metacódigo es un código que se utiliza para estudiar otro código, del mismo modo que el metalenguaje es el lenguaje que se utiliza para estudiar otros lenguajes. La lengua es el único metalenguaje universal, es obligatorio utilizarla para analizar los demás lenguajes; puede expresar, aunque sea de forma aproximativa, lo que dicen los restantes códigos. Pero la lengua hace mucho más que trascodificar la visión, mucho más que traducirla en otro significante del mismo rango, mucho más que verbalizarla.

La nominación remata la percepción en tanto que la traduce. Una percepción insuficientemente verbalizada no es plenamente una percepción en el sentido más social de la palabra<sup>287</sup>. Como nos ejemplifica Jacques Aumont, si una persona no es capaz de dibujar visualmente en una hoja de papel un objeto que conozca, se la tomará por una persona torpe, pero, si ve ese objeto dibujado en una hoja de papel y no es capaz de encontrar la palabra que sirve para nombrarlo, se puede creer que no comprende el dibujo, que ignora lo que es; carecer del código de la lengua, dificulta la capacidad de identificación visual.

---

<sup>286</sup> *Ibídem.*

<sup>287</sup> Estos códigos muestran la relación de interdependencia estrecha que existe entre la percepción visual y el uso del léxico verbal, relativizando, así, la oposición lenguaje visual-lengua, al explicitar el papel de la lengua dentro de la percepción.



### **III. 3. IX. Las figuras significantes cinematográficas.**

Hasta aquí hemos estudiado la operación de reconocimiento referida al único o primer nivel de sentido, el llamado sentido literal o sentido denotado. Pero la imagen figurativa produce más sentidos de los que los códigos de nominación icónica pueden dar cuenta. Así, el sentido literal está igualmente producido por otros códigos; el montaje, por ejemplo, en el sentido más general de la palabra engloba al mismo tiempo las relaciones entre objetos y la composición interna de una imagen (comprender que un objeto aparece en una película después de otro, que intervienen juntos o que uno de ellos está siempre a la derecha del otro, es algo diferente de la mera identificación visual de los mismo).

Hay por lo tanto, un sentido denotativo y un sentido connotativo, éste más personal, en cada imagen nominada por el espectador. Existe pues un ‘algo’ añadido que el objeto u objetos en cuestión no poseen, el significado connotativo otorgado por el código referencial dentro del filme se debe a la creación del autor, tras varios usos reiterados de los objetos interrelacionados con otros objetos o con ideas abstractas de las que no pueden separarse. Piénsese por ejemplo en el sombrero de Tom Reagan en la película “*Muerte entre las flores*” de Joel y Ethan Coen arrastrado por el viento como presagio de muerte. Supone una transcodificación desde lo denotativo externo a la película hasta el significado connotativo concreto en un autor que crea ese sentido nuevo.

Los nuevos significados de los objetos (o situaciones) y el sentido denotado<sup>288</sup> producidos por la analogía figurativa es la base del lenguaje cinematográfico, sobre los que vienen a superponer sus disposiciones y su organización propia. Estas pueden ser internas a la imagen, como encuadres, movimientos de cámara, efectos de iluminación, etcétera; o pueden referirse a relaciones de imagen a imagen. Estas organizaciones significantes no añaden dobles sentidos en relación a la denotación, es decir, no añaden efectos de connotación. Participan, muy directamente, en la producción del sentido literal<sup>289</sup>. Pero, no es menos cierto que los objetos, sin perder su valor referencial, nos interesan por su nuevo sentido figurado, no por lo que son en sí<sup>290</sup>.

Las configuraciones significantes (antes de estabilizarse con el paso de los años) se pusieron en evidencia a finales de los primeros años del siglo XX, cuando algunos cineastas adelantados quisieron desarrollar un proyecto narrativo. En palabras de Christian Metz:

*“Los pioneros del ‘lenguaje cinematográfico’ –Méliès, Porter, Griffith,...- no se centraron en las búsquedas ‘formales’ de por sí. Es más, se preocuparon poco (salvo ciertos impulsos ingenuos y confusos) por el ‘mensaje’ simbólico, filosófico o*

---

<sup>288</sup> La distinción que hizo Hjelmslev sigue siendo válida. Denotación es el sentido literal y connotación el sentido simbólico, que Metz llamó segundo sentido.

<sup>289</sup> La película suele estar compuesta, la mayoría de las veces aunque hay excepciones, de una sucesión de planos que sólo nos muestran aspectos parciales del referente ficcional que están encargados de representar. Piénsese en el submarino de *“La caza del Octubre Rojo”* de McTiernan (1990), y en los planos de conjunto o ligeramente contrapicados que nos muestran la sala de mando, el cuarto del capitán, las cocinas, etcétera. Por esta articulación fílmica se construye y organiza la denotación. No obedece a reglas fijas, pero sí que responde a los usos dominantes en materia de inteligibilidad cinematográfica (usos que van a variar según las épocas y que definen las modalidades históricas de la planificación).

<sup>290</sup> En algunos casos a lo largo de la historia del cine y muy especialmente cuando los guionistas y directores tenían que burlar a las autoridades censoras, planteaban connotaciones a objetos tradicionales que escaparan a la estrechez de miras de los vigilantes de la decencia.

*humano de sus filmes. Hombres de la denotación más que de la connotación, querían ante todo contar una historia; no descansaron hasta conseguir someter el material analógico y continuo de la duplicación fotográfica a las articulaciones –aún rudimentarias- de un discurso narrativo”<sup>291</sup>.*

Hoy en día, un espectador de cine comprende que la alternancia de imágenes en la pantalla es susceptible de significar que los acontecimientos están siendo presentados de forma simultánea porque ocurren al mismo tiempo dentro de la temporalidad literal de la ficción. No era así para un espectador durante los primeros compases del cine. El montaje alterno fue paulatinamente constituido gracias a la intervención de grandes directores como David W. Griffith o Edwin S. Porter; éstos, perseguían la idea de simultaneidad de dos acciones a través de la toma alternada de dos series de imágenes. De esta forma, el proceso narrativo fue engendrando un esquema de inteligibilidad de la denotación mediante un constructo mental basado en que nuestra percepción es lineal. A dos acciones, dos tomas de imágenes, una operación técnica aplicada a situaciones que el espectador comprendía que se realizaban a la par, estableciendo a partir de entonces en la gramática audiovisual el concepto de simultaneidad con el montaje en paralelo.

La evolución más lógica es la utilización de este procedimiento para generar tensión, suspense y sorpresa en el espectador. Por ejemplo, en “*El silencio de los corderos*” de Jonathan Demme (1991), los agentes federales que han estado tras la pista de un asesino en serie preparan la operación de

---

<sup>291</sup> METZ, Christian: *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968). Volumen I*. Editorial Paidós. Barcelona. 2001. Pág.: 118.

arresto cuando creen saber la dirección en la que se encuentra. La única persona que no lo ve posible es una agente en prácticas, Clarice Starling, que se encuentra muy lejos del lugar, siguiendo otras pistas. Vemos, por montaje paralelo, con planos montados por corte, como el asesino pulula por su casa ajeno al dispositivo policial que se está montando alrededor de ella. Los agentes agazapados esperan mientras un señuelo llama al timbre de la vivienda. Desde el sótano, donde se encuentra el asesino, oímos el timbre. El señuelo vuelve a llamar. Volvemos a oírlo. Cuando el asesino se decide a subir y abrir la puerta, la expectativa de tensión creada en el espectador ante la inminente caza del villano no puede ser mayor. Pero cuando éste abre la puerta a quien vemos al otro lado es a la agente Starling. La sorpresa inunda al espectador.

El sentido denotado pertenece, o pertenecería, a un diccionario común, que el autor y el público general comparten, de términos culturalmente aceptados. El valor añadido personal que se le da depende de cada autor y de cada obra.

Para captar con precisión la dualidad denotación-connotación es obligado detenerse, aunque sea brevemente, en el concepto de metáfora. Entre referente y término empleado para enunciarlo no es obligatorio que existan similitudes desde el *prima* de analogía figurativa. Es suficiente con lograr, mediante la repetición sistemática, que una gran parte de la población (público) de un lugar (o lugares) le otorgue carta de naturaleza a esa asimilación formal y conceptual. Por ejemplo, la paloma de la paz como símbolo universal de la paz.

Con todo, no es imprescindible alcanzar un segundo nivel de interpretación metafórica en las películas para una correcta comprensión de éstas. Los valores abstractos, difíciles de representar, nos son mostrados por medio de imágenes, gestos, diálogos, músicas y personajes con un gran componente denotativo. Sea como fuere, el valor denotativo en John McTiernan es el más destacable, pero también emplea efectos connotativos, aunque sea en muy pocas ocasiones, como sucede con el reloj que lleva la mujer de McClane en “*Jungla de cristal*” (1988), regalo de la empresa tras cerrar un buen negocio y que simboliza que ahora está casada con su trabajo (incluso vuelve a llevar el apellido de soltera). Nuestro héroe, al salvar a su mujer de caer al vacío arrastrada por el villano, que se sujeta a ella por la muñeca, suelta la pulsera del reloj, cayendo el malo y el reloj por igual. Es una suerte de divorcio laboral, ahora vuelve a ser la mujer de John, la señora McClane.

### **III. 3. X. La heterogeneidad del lenguaje cinematográfico y las materias de la expresión.**

La analogía visual y sonora de los materiales conformantes del relato es más que patente. Pero, la imagen no es la totalidad del lenguaje cinematográfico, desde que el cine es hablado es obligado contar con la banda sonora, que además de los diálogos (la palabra), también cuenta con ruidos y música. Es aquí donde, siguiendo, como siempre, el esquema desarrollado por Seymour Chatman (*Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*) podemos concretar el concepto materia de la expresión tal y como la definiera Louis Hjelmslev, citado por el propio

Chatman, permitiéndonos precisar un poco más el carácter del lenguaje cinematográfico (desde el punto de vista del significante)<sup>292</sup>.

Para Hjelmslev<sup>293</sup>, cada lenguaje se caracteriza por una combinación específica de materias de la expresión. La materia de la expresión es la naturaleza materia –física y sensorial- del significante, o más exactamente, es la naturaleza material del tejido en el que se recortan los significantes (el término de significante se emplea para la forma significante). Los lenguajes homogéneos poseen una materia de expresión única y los heterogéneos combinan varias materias, como es el caso del cine.

El lenguaje cinematográfico sonoro posee un alto grado de heterogeneidad porque combina hasta cinco materiales diferentes, que se pueden agrupar en dos familias: la **banda de imagen** y la **banda sonora**. La banda de imagen comprende las **imágenes fotográficas en movimiento**, múltiples y colocadas en serie. En algunas ocasiones puede comprender, accesoriamente, **anotaciones gráficas** que pueden sustituir a la imagen analógica si se trata de rótulos o letreros, o sobreimponerse si hablamos de subtítulos o menciones gráficas dentro de la imagen como pudieran ser cartas, periódicos, carteles informativos, etcétera. La banda sonora por su parte añade tres materias expresivas, a saber: el **sonido fónico**, el **sonido musical** y el **sonido analógico** (los ruidos). Intervienen simultáneamente con la imagen, integrándose de esta forma en el lenguaje cinematográfico<sup>294</sup>.

---

<sup>292</sup> Pero el cine es evidentemente heterogéneo tanto a nivel de las instancias materiales como a otro nivel donde tiene lugar el encuentro entre los elementos que le son propios y los que no, como veremos un poco más adelante.

<sup>293</sup> HJELMSLEV, Louis: *Prolegómenos a una teoría del lenguaje*. Editorial Gredos. Madrid. 1980.

<sup>294</sup> Si las materias de la expresión de la banda sonora intervinieran solas constituirían otro lenguaje diferente, el lenguaje radiofónico.

La imagen en movimiento es la materia expresiva que el lenguaje cinematográfico posee como específica. Es por ella que muchos teóricos han intentado definir la esencia del cine por este camino, creando su gramática exclusiva.

*“Esta definición del cine a partir de criterios físico-sensoriales surge de una comprobación empírica simple de alcance teórico limitado, pero comporta el riesgo de un deslizamiento hacia una concepción del cine como un sistema único capaz de rendir cuentas él solo de todas las significaciones localizadas en los filmes”<sup>295</sup>.*

El cine, en definitiva, es heterogéneo porque también intervienen en él unas configuraciones significantes que necesitan el apoyo del significante cinematográfico y otras que nada tienen de específicamente cinematográfico. Estas configuraciones significantes, de las que también se deriva el carácter heterogéneo del cine, y que atienden a dos naturalezas, son las que muchos teóricos, entre ellos Louis Hjelmslev, Christian Metz, A. J. Greimas o Barthes, han denominado **códigos** (cuerpo de leyes dispuesto según un plan metódico y sistemático).

Dado que el término en cuestión no ha dejado de provocar discusiones a lo largo de la historia, desarrollo y estudio del lenguaje cinematográfico, es importante abordarlo sin más premura.

---

<sup>295</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985 .Pág.: 196.

### **III. 3. XI. La idea de código en semiología.**

Louis Hjelmslev y después Christian Metz proponen una partición entre conjuntos concretos, mensajes cinematográficos, y conjuntos sistemáticos, los códigos como entidades abstractas.

De esta forma, los códigos no serían los verdaderos modelos formales (como sucede en lógica), sino más bien unidades de aspiración a la formalización. La homogeneidad, nos dice Jacques Aumont, no es de orden sensorial o material, sino de la coherencia lógica, del poder explicativo y del esclarecimiento. Hemos de tener muy presente que *“en semiología un código se concibe como un campo de conmutaciones, un terreno en el que las variaciones de significante corresponden a las del significado, y un cierto número de unidades toman su sentido las unas en relación con las otras”*<sup>296</sup>.

El término ha sido usado ampliamente en muy diversos campos. En la teoría de la información el código sirve para designar un sistema de correspondencias y cortes. En lingüística designa la lengua como sistema interno del lenguaje. En sociología o antropología, por otro lado, corresponde a sistemas de comportamiento y representaciones colectivas (código de la cortesía, etcétera). Y en el lenguaje corriente, designa sistemas de manifestaciones múltiples y de reutilización corriente (código postal, etcétera).

---

<sup>296</sup> Ibidem.



Por lo tanto, un código es un campo asociativo construido por el analista; revela toda organización lógica y simbólica que subyace en el texto.

Es muy importante distinguirlo de una regla o un principio obligatorio<sup>297</sup>, como ha hecho el estructuralismo. El estudio de las estructuras narrativas ha posibilitado la generalización del concepto lingüístico, y, hasta el propio Roland Barthes ha distinguido el código cultural, el hermenéutico, el simbólico, el de las acciones, entre otros –no existe únicamente una naturaleza cultural en los códigos, es evidente-. Éstos, quizás sean los más interesantes para definir la esencia del autor dentro de la obra.

El código no es una idea puramente formal. Hay que considerar el punto de vista del analista que lo construye –que lo despliega en el trabajo de estructuración de un texto- y el de la historia de las formas y las representaciones –el código es la instancia por la que las configuraciones significantes anteriores a una película cinematográfica se dan por sobreentendidas-. Como señala Aumont: *“En esos dos puntos de vista no se trata del mismo ‘momento’ del código: el uno precede al otro. Esta entidad abstracta asimismo se transforma por el trabajo del texto e irá implícita en un texto posterior, en el que será necesario clarificarlo de nuevo, y así continuamente”*<sup>298</sup>.

Hemos de tener muy claros cuales son los códigos más interesantes para encontrar la esencia autorial dentro de la obra cinematográfica de un

---

<sup>297</sup> De una parte tendríamos una solución circunstancial y de la otra tendríamos un camino canónico que puede producir secuelas o esquemas.

<sup>298</sup> AUMONT, Jacques *et al.*, *op. cit.*. Pág.: 198.

realizador. Es por ello que hemos de ver cuáles son los códigos específicos de lo cinematográfico y cuáles no, para poder buscar el sello de autor en las invarianzas que se nos van a aparecer como las más destacadas dentro de la totalidad (entendida como conjunto) de la obra de John McTiernan.

### **III. 3. XII. Los códigos específicos y los códigos no específicos del cine.**

Los códigos –determinadas configuraciones significantes- están ligados a un tipo de materia de la expresión (ligados a la sustancia de la expresión). Para que intervengan es necesario que el lenguaje de recepción presente ciertos rasgos materiales.

El código del ritmo, por ejemplo, se basa en el empleo de elementos fundados en la relación de duración, por lo que se manifiesta claramente que estos códigos sólo podrán intervenir en lenguajes que posean materias de expresión temporalizadas<sup>299</sup>. En el cine, al ir ligadas a la materia de la expresión específica –la imagen fotográfica en movimiento-, las configuraciones significantes que pueden intervenir son bastante limitadas. También están asociadas a ciertas formas de estructuración específicas del cine, en este sentido, el montaje (en su sentido más restringido) es el mejor de los ejemplos. También existen códigos específicos porque necesitan de la instrumentalización de la tecnología cinematográfica, audiovisual por mejor decir. Es el caso del uso del zoom y de los movimientos de cámara

---

<sup>299</sup> En otros lenguajes, aunque también se puede comentar el ritmo (de un cuadro por ejemplo), siempre será en un sentido (muy) metafórico.

por ejemplo (no así del código de las escalas de planos que puede referirse igualmente a la fotografía fija). Se refiere a la totalidad del campo asociativo ligado a las relaciones de fijación y de movilidad que pueden intervenir en un plano cinematográfico<sup>300</sup>. Todas las posibles opciones que se puedan dar en un plano han de ser tenidas en cuenta *in praesentia et in absentia*, tanto las empleadas como las que no.

La misma elección de secuencia fragmentada en plano se opone formalmente al plano secuencia. Encontramos un ejemplo particularmente claro en el inicio de la película “*Sacrificio*” dirigida por Andrei Tarkovski (1985).

El montaje rápido, en planos cortos, favorece el espectáculo visual y atrae más al público. Es el tipo de montaje que nos vamos a encontrar en McTiernan.

Ciertos planteamientos en la planificación (escala de planos) y el montaje obedecen a rasgos genéricos que nos permiten hablar de códigos de géneros. También podemos estar ante una opción estética personal, en la que no se relaciona obligatoriamente un significante con un significado concreto, sino que se basa en gustos estéticos. El realizador ha de delimitar el campo (temática) en el que va a trabajar, el género si se quiere, para poder utilizar, o al menos tener como elecciones posibles, las estrategias creativas propias de dicho campo o género. No todos los códigos emplean recursos exclusivos; muchos géneros coinciden en la utilización de ciertos recursos. El conjunto de los usados son los que marcan ante qué género nos

---

<sup>300</sup> En todo momento, la cámara puede permanecer fija o producir una trayectoria dada –vertical, horizontal, circular-. Cada uno de los planos clarifica una elección, es decir, la eliminación de todas las figuras no presentes

hallamos, y no el uso de uno u otro particularmente debido a su inclusión en varios de ellos.

En el cine de acción, por ejemplo, la música empleada es muy rítmica, ágil y rápida; sus planos son de corta duración y posee un gran montaje interno y externo basado en cambios rápidos de planos, donde las acciones tienen dominio sobre los diálogos, etcétera, etcétera.

Aumont y sus camaradas nos advierten que sería difícilmente sostenible una oposición tajante entre los códigos específicos y los no específicos del cine. Ellos proponen *“la hipótesis centrada en grados de especificidad”*<sup>301</sup>. Para los autores, existen dos polos, uno constituido por códigos totalmente no específicos y otro constituido por códigos específicos del cine (de número más reducido). Entre ambos polos encontramos una jerarquía en la especificidad fundada en la mayor o menor zona de extensión de los códigos considerados.

Como ya hemos señalado antes, la materia de la expresión específica del cine es la imagen mecánica en movimiento, múltiple colocada en secuencia. A medida que se avanza en los rasgos particulares del lenguaje cinematográfico, más se acentúa el grado de especificidad del código.

*“Los códigos de la analogía visual se refieren, por ejemplo, a todas las imágenes figurativas; serán débilmente específicas en el cine aunque jueguen un papel de primer plano. Los códigos ‘fotográficos’ ligados a la incidencia angular (encuadres), el código de las escalas de planos, el de la claridad de la imagen,*

---

<sup>301</sup> AUMONT, Jacques *et al.*, *op. cit.*. Pág.: 199.

*tan sólo conciernen a la imagen ‘mecánica’ obtenida con la tecnología físico-química; son por tanto más específicos que los de la analogía visual.*

*Todos los códigos que afectan al orden secuencial de la imagen son aún más claramente específicos pese a que atañen también a la fotonovela y a la tira de dibujos (comic). Los únicos códigos exclusivamente cinematográficos (y televisivos, ya que los dos lenguajes son ampliamente afines) están ligados al movimiento de la imagen: código de movimientos de cámara, código de raccords dinámicos; una figura como el raccord en eje es propia del cine, se opone a otros tipo de raccords y sólo encuentra equivalentes, por aproximación, en la fotonovela.*

*Destaquemos sin embargo que algunos códigos poco específicos han sido explotados de modo masivo por el cine; así la oposición entre ‘picado’ y ‘contra-picado’, muy utilizada para acentuar ciertos rasgos de personajes representados”<sup>302</sup>.*

También hemos de considerar la integración de un código no específico en un lenguaje y las transformaciones que origina. Por ejemplo el código de los colores, que puede intervenir en todos los lenguajes en los que el significante puede ser coloreado (el código de vestuario, el código de fotografía, etcétera). En una película, este código se someterá a las características de los espectros y valores de la película utilizada, son muy diferentes los del technicolor de la década de los 50 a los de las películas rodadas en digital de la actualidad. Otro ejemplo, la voz de un personaje.

---

<sup>302</sup> Ídem. Pág.: 199.

Aunque no es muy específica<sup>303</sup> se puede distinguir entre la voz registrada y la que no lo está, la técnica de registro –directo o postsincronización- y su simultaneidad de manifestación con la imagen en movimiento, donde se vuelve totalmente específica. Como evidencia Aumont, “*no sería sorprendente que esta particularidad de manifestación engendrara códigos propios del cine: determinados timbres que le serían propios*”<sup>304</sup>.

Un código específico, en definitiva, caracteriza el lenguaje en el que interviene, pero no por ello tienen la obligatoriedad de ser más importante. La utilización de un mayor número de códigos específicos del cine sólo permite comprobar que la materialidad significativa del cine se fija de forma más patente.

A la hora de hablar de los códigos no específicos del cine, hemos de tener muy presente que el lenguaje cinematográfico es un lenguaje no especializado. Ninguna zona de sentido le es propia, su materia de contenido es indefinida. Puede, especialmente cuando acude a la palabra, decirlo todo. Por el contrario, algunos lenguajes están constituidos por códigos de manifestación universal<sup>305</sup>.

Otros códigos de especificidad múltiple pueden intervenir en lenguajes cuya materia de expresión comprenda el rasgo pertinente que les

---

<sup>303</sup> Código de los timbres de voz que podemos oír, además de en el cine, en el teatro, la radio, un disco, etcétera.

<sup>304</sup> Ídem. Pág.: 200. Es lo que ha sucedido con las películas de mafiosos tras el estreno de “*El padrino*” de Francis Ford Coppola (1972) y el timbre de voz empleado por el personaje que encarna Marlon Brando.

<sup>305</sup> Louis Hjelmslev señala que estos lenguajes tienen una materia de contenido coextensiva a la totalidad del tejido semántico, al universo social del sentido. Lo señala refiriéndose a la lengua muy especialmente.

corresponde. Es lo que sucede con el antes señalado como ejemplo, código del ritmo<sup>306</sup>.

En cuanto a los códigos específicos y no específicos, además de la analogía visual y los códigos fotográficos, también encontramos los códigos propios del relato independientes de los vehículos narrativos (hablamos, siempre, de filmes narrativos). Sucede igual para los códigos de contenido.

Por todo ello, detallar los códigos no específicos sería analizar un gran número de configuraciones significantes que nada tienen de cinematográfico propiamente. Sería necesario acudir a las disciplinas de las que provienen estos códigos no específicos y la empresa se nos antoja tan compleja e inabarcable como lo sería dar una lista completa de los códigos específicamente cinematográficos.

En definitiva, a modo de cierre, sólo nos queda recordar que la película cinematográfica es un lugar de encuentro de un gran número de códigos no específicos del cine y un número menor de códigos específicos del cine. En la utilización de los mismos (y en su elección o no elección previa) es donde debemos buscar la esencia del autor, su sello autorial.

---

<sup>306</sup> Jacques Aumont y sus compañeros nos dicen que: *“Si el cine es un lenguaje no especializado, capaz de decirlo todo, también es cierto que en razón de la especificidad de su materia de expresión, por tanto de los códigos que la constituyen, puede tener una especie de parentesco privilegiado con ciertas zonas del sentido; así, todos los semantismos ligados a la visualidad o a la movilidad podrán desplegarse sin limitaciones. Dentro de los filmes narrativos, se pueden destacar la abundancia de temáticas ligadas a la visión: innumerables melodramas cinematográficos han utilizado como protagonistas a ciegos o a personajes que pierden súbitamente la vista”*. AUMONT, Jacques *et al.*, *op. cit.*. Pág.: 201.

### **III. 4. EL ANÁLISIS DEL FILME.**

En tanto que el análisis de las películas que conforman el conjunto de la obra de John McTiernan será nuestro mejor instrumento para encontrar las huellas de su particular, personal, estilo de autor, es obligatorio concretar algunos conceptos concernientes al análisis del filme. Nos detendremos de manera especial en el análisis textual del filme, porque aborda la película cinematográfica desde dentro, entendiendo ésta como un texto (objetos significantes y comunicativos), sin olvidar mencionar, aunque sea brevemente, otros enfoques analíticos (narratológico, sociológico, psicoanalítico, económico, etcétera).

No podemos olvidar que el análisis textual como método de análisis intrínseco a la obra cinematográfica necesita ser complementado por otras perspectivas de confrontación de la obra estudiada con otro tipo de manifestaciones sociales. Pero, como esta tarea sería inabarcable por definición, es necesario saber descomponer la obra cinematográfica en los principales elementos susceptibles de pertenecer al enfoque analítico elegido o, en el caso de que haya varios, principal.

Analizar un filme es una tarea que cualquier espectador puede desarrollar; ahora bien, una mirada y una actitud analítica solo será posible mediante un detallado trabajo de disociación, selección y remarcación de algunos elementos de la película para integrarlos de forma especial en un momento determinado, en una imagen o parte de una imagen, en una situación concreta, etcétera, o para resaltar su importancia desde otras perspectivas externas al filme.



### III. 4. I. El recorrido del análisis.

Francesco Casetti y Federido Di Chio<sup>307</sup> plantean el análisis de la película cinematográfica como un verdadero recorrido, se parte de un objeto dado (la película), se fragmenta y se vuelve a componer volviendo al objeto del principio pero esta vez ya explicitada su configuración y su mecánica. Durante ese recorrido, el analista (y aquellos lectores-espectadores que conforman el público receptor del análisis) adquiere un conocimiento más pleno del objeto analizado, la obra cinematográfica en nuestro caso, pues la película se presentaría entonces dejando ver su esqueleto, así como los principales elementos que la vertebran.

*“Ni más ni menos que el modo en que se hace y en que actúa, sus principios de construcción y sus principios de funcionamiento. Según esto, el camino conduce a una mejor inteligibilidad del objeto investigado”*<sup>308</sup>.

El objetivo del recorrido del análisis es la inteligibilidad; el objetivo del análisis, entendido ahora en su sentido más general y no en el de descomposición y recomposición de los elementos del filme, es, como nos señala Michel Marie, sentir mayor placer ante las obras (cinematográficas) gracias a una mejor comprensión de las mismas<sup>309</sup>. Es decir, el análisis de un film se efectúa para hacerlo más inteligible, más comprensible, y poder

---

<sup>307</sup> CASETTI, Francesco y DI CHIO, Federico: *Cómo analizar un film*. Editorial Paidós. Barcelona. 1991.

<sup>308</sup> Ídem. Pág.: 17.

<sup>309</sup> Marie también nos recuerda que el objetivo del análisis de una película cinematográfica puede ser “un deseo de clarificación del lenguaje cinematográfico, sin olvidar nunca un cierto presupuesto valorizador”. AUMONT, Jacques y MARIE, Michel: *Análisis del film*. Editorial Paidós. Barcelona. 1990. Pág.: 18.

así obtener un mayor placer, un mayor disfrute, de su contemplación, de su experiencia.

Antes de comenzar el recorrido del análisis es necesario tener clara la consideración de la película cinematográfica susceptible de ser analizada desde diferentes enfoques (que responden a una acepción diferente del objeto), como hemos visto ya, tanto intrínsecos al filme como externos a lo cinematográfico –desde otras disciplinas o manifestaciones tan importantes como lo es la estrictamente fílmica, piénsese por ejemplo en un análisis económico y la influencia que éste puede tener en los modos de producción de una película (de hecho, los primeros géneros cinematográficos, por mejor decir, ciclos cinematográficos, comienzan a consolidarse tras un pormenorizado estudio de sus resultados económicos (recaudación en taquilla) que llevan consecuentemente a una modificación en la producción de las películas de los estudios a fin de imitar los grandes éxitos de público)-. Es por ello que, al igual que Aumont y Marie, consideraremos el filme como una obra artística autónoma susceptible de configurarse como un texto –el análisis textual es quien se encarga de ello-, que fundamenta sus significaciones sobre estructuras narrativas –aquí entra en juego el análisis narratológico- y sobre bases visuales y sonoras –análisis icónico-, para terminar produciendo de esta manera un efecto concreto sobre el espectador –la perspectiva y análisis psicoanalítico tienen mucho que decir a este respecto-.

La actitud analítica es muy cercana al sentido crítico, sentido que puede poseer cualquier espectador, por poco crítico que sea. Ese sentido crítico se transforma, mediante su especialización, en discurso o actividad crítica, aquella que tiene tres funciones principales, como son: informar,

evaluar y promover, las cuales influyen de formas muy diferentes sobre el concepto de análisis. La información y la promoción son fundamentales en el quehacer diario de la crítica periodística cinematográfica, mientras que la evaluación, que posibilita la expresión de ese sentido crítico al que antes aludíamos, está directamente relacionada con la actividad analítica.

*“Existen, de todas formas, extraños ejemplos de ejercicio de la crítica cotidiana basados en una gestión analítica muy pronunciada. El caso más conocido es el de André Bazin, redactor de varios cientos de reseñas en Le parisien libéré cuyo valor crítico ha justificado su reedición en forma de libro. Bazin era un ensayista travestido de periodista”<sup>310</sup>.*

El juicio de apreciación es fundamental para el crítico; en cambio, el analista puede (y debe) fijar su atención tanto en obras maestras indiscutibles, así como en grandes maestros de la historia del cine, como en cualquier producto considerado como mera mercancía comercial producido por la industria cinematográfica<sup>311</sup>. Es por ello que este último debe producir conocimiento por medio de su trabajo analítico –describir su objeto de estudio, desmenuzar la obra en elementos destacables, participar del mayor número de aspectos en su comentario y ofrecer una interpretación-, mientras que el crítico sólo tienen la obligación de informar y ofrecer un juicio de apreciación, juicio amparado en ese sentido crítico que cualquier espectador puede poseer.

---

<sup>310</sup> AUMONT, Jacques y MARIE, Michel, *op. cit.*. Pág.: 21.

<sup>311</sup> Aunque esta elección debe estar sustentada por criterios objetivos u objetivables cuando menos, somos conscientes de que detrás de cualquier elección de objeto siempre existen predilecciones personales.

El análisis del film es por lo tanto, una forma de presentar los fenómenos observados en las películas (racionalizándolos) por medio de una actividad descriptiva y no formativa. Es en este lugar donde se produce su encuentro con las teorías del cine, pues al igual que éstas, el análisis tiene su punto de partida en lo fílmico y acaba constituyendo una reflexión amplia sobre el fenómeno cinematográfico; su relación con la estética es también bastante ambigua (aparece sistemáticamente en la elección del objeto aunque se termine negando). Tanto el análisis del filme como las teorías del cine, tras muchos años de dudas, han acabado encontrando acomodo en las instituciones educativas, universidades e institutos de investigación.

Uno de los riesgos que comparten también las teorías del cine y el análisis del filme es el referente a la validez, de un análisis o de una teoría en cada caso concreto. En lo que al análisis fílmico se refiere, los interrogantes planteados acaban por conducir hasta un concepto más que polémico como es la interpretación, que comparte frontera con el análisis sin que muchas veces podamos diferenciarlos con claridad.

Michel Marie admite que *“el análisis tienen bastante que ver con la interpretación: que esta última sería, si se quiere, el ‘motor’ imaginativo e inventivo del análisis; y que el buen análisis sería aquel que no duda en utilizar esta facultad interpretativa, aunque manteniéndola en un marco tan estrictamente verificable como sea posible”*<sup>312</sup>. Puede entenderse que es este un ideal pocas veces alcanzado o que el analista intenta por todos los medios no quedarse varado entre su deseo de ser fiel a los hechos de la película –con el peligro de caer en la mera paráfrasis- y el deseo de

---

<sup>312</sup> AUMONT, Jacques y MARIE, Michel, *op. cit.*. Pág.: 25.

comunicar algo esencial sobre el filme –con el riesgo de deformar esos mismo hechos o dirigirlos tendenciosamente-. Para Casetti, interpretar es *“reactivar, escuchar y dialogar [...] un trabajo que consiste en captar con exactitud el sentido del texto, aunque sea yendo más allá de su apariencia, empeñándose en una reconstrucción personal, pero sin dejar de serle fiel”*<sup>313</sup>.

La interpretación emerge durante la recomposición de los fragmentos del filme, del mismo modo que la descomposición está dominada por la descripción. Si la descomposición es más bien un reconocimiento objetivo, la recomposición es casi una tarea personal. Es importante entender que también en la fragmentación de una película existen decisiones personales, particulares: detenerse en un momento y en otro no, resaltar algunos elementos y no otros, dividir de una forma determinada y no de otra, etcétera. En suma, al igual que en la descripción intervienen deseos personales, en la interpretación también existen principios de objetividad, pues, aunque la recomposición sea particular, ésta debe ser validada por el propio texto, por la propia película.

En definitiva, el análisis está atravesado por una descomposición y una recomposición de la película objeto de ese análisis, descubriendo sus principios de construcción y de funcionamiento. En palabras de Casetti y Di Chio:

*“Un recorrido en el que intervienen un reconocimiento sistemático de todo cuanto aparece en pantalla y una comprensión de cómo se comprende; que superpone una descripción minuciosa*

---

<sup>313</sup> CASETTI, Francesco y DI CHIO, Federico, *op. cit.*. Pág.: 23.

*y una interpretación personal de los datos; que exige que el analista se distancie de la fruición ordinaria para establecer una ‘distancia óptima’ con respecto a su objeto, obligándole al mismo tiempo a intervenir para encuadrar y predeterminar ese mismo objeto”<sup>314</sup>.*

De esta forma, los pasos fundamentales que enumeran estos autores son<sup>315</sup>: **segmentación** (subdivisión del objeto de análisis en distintas partes), **estratificación** (examen de los componentes internos), **enumeración** y **ordenación** de los elementos (descripción de la estructura y las funciones señalando las semejanzas y las diferencias<sup>316</sup>) y **recomposición** y **modelización** (reconstrucción global para obtener una visión de conjunto que permita establecer los sentidos de sus principios de construcción y de funcionamiento a través de una representación sintética, en definitiva, reunir los elementos en un complejo unitario ofreciendo al mismo tiempo una clave de lectura). A través de ellos (al menos ese es el objetivo perseguido) se comprende mejor la estructura y la dinámica del objeto analizado (el filme).

Para finalizar, concluiremos que el análisis entendido como recorrido no es otra cosa que un proceso que englobaría una descomposición del

---

<sup>314</sup> Ídem. Pág.: 33.

<sup>315</sup> Somos conscientes de que existen algunas elecciones de fondo como la delimitación del campo, la elección del método, etcétera, que nos hemos saltado por alto por no ser este el lugar para detallarlas (la economía del espacio es uno de nuestros principios) y porque existen numerosos textos especializados que dedican a ellos las páginas que estos conceptos merecen, entre los que se encuentran los autores ya citados líneas arriba.

<sup>316</sup> Ningún texto se ofrece al analista en toda su evidencia. Podemos captar su superficie, diferenciar las partes más importantes, comprender las tendencias recurrentes, pero, en el fondo, el conjunto de los datos seguirá siendo esquivo (y con él su estructura y su funcionamiento). En una película cinematográfica está más acentuado si cabe. Por eso es capital sintetizar los resultados (de la segmentación del objeto de análisis) en un ‘mapa’ y analizarlo con detenimiento para introducirse en la lógica propia del filme (para comprender su orden constitutivo).

objeto y una recomposición del mismo, siendo, después de atravesar este recorrido, más inteligible. Cabría diferenciar dos tipos de descomposición: la **descomposición de la linealidad** o **segmentación**, gracias a la cual el analista puede obtener fragmentos de distinta amplitud y complejidad, como pudieran ser los **episodios**, las **secuencias**, los **encuadres** o las **imágenes**. Y la **descomposición del espesor** o **estratificación**, que permite la identificación de una serie de **elementos homogéneos** –que se repiten en el curso del texto–, permite igualmente la **articulación de la serie** (por oposición o por variación. Por su parte, la **recomposición** del objeto analizado atravesaría cuatro pasos: **enumeración**, **ordenamiento**, **reagrupación** y **modelización**.

### III. 4. II. Análisis y lingüística.

La consideración del cine como lenguaje –como hemos detallado líneas arriba–, incluso considerándolo, de forma reducida, como un dispositivo que permite otorgar significado a objetos o textos, expresando ideas o sentimientos, y comunicando información (es decir, “*un film expresa, significa, comunica, y lo hace con medios que parecen satisfacer esas intenciones; por ello entra en la gran área de los lenguajes*”<sup>317</sup>), expone una serie de problemas (ya recogidos, así como sus soluciones, por numerosos autores entre los que cabe destacar, nuevamente, a Christian Metz y Jean Mitry) que requieren distintas estrategias de análisis. De hecho:

---

<sup>317</sup> CASETTI, Francesco y DI CHIO, Federico, *op. cit.*. Pág.: 65.

*“no existe una sola forma de afrontar tal riqueza y tal elasticidad, sino muchas, y cada una con sus propios objetivos e instrumentos. En concreto, tres parecen ser las primeras modalidades de explotación: en primer lugar la ‘lingüística’ del film se reconduce hacia una serie de materias de la expresión o de significantes; después esta ‘lingüística’ se confronta con la existencia de una bien definida tipología de signos; y, en fin, esta ‘lingüística’ se relaciona con una rica variedad de códigos operantes en el flujo fílmico. Así pues, tres caminos, cada uno de los cuales descubre categorías analíticas concretas”<sup>318</sup>.*

Ya hemos mencionado con anterioridad la importancia de las materias de la expresión o significantes, visuales –banda de imagen- y sonoros –banda sonora-, que enumeramos nuevamente: imágenes, signos escritos, voces, ruido, música. Un signo, por su parte, pone en relación signifiante, significado y referente. Casetti y Di Chio citan la distinción de tres tipos de signos efectuada por Charles Sanders Peirce: índices –signos que atestiguan la existencia de objetos con los que mantienen nexos de implicación pero sin llegar a describirlos-, iconos –signos que reproducen los contornos del objeto ofreciendo algo sobre la cualidad de éstos- y símbolos –signos convencionales, basados en una correspondencia codificada, en una ley, es decir, designan objetos sobre la base de una norma-<sup>319</sup>.

---

<sup>318</sup> Ídem. Pág.: 66.

<sup>319</sup> No hay que olvidar que “cada tipo ‘puro’ se contamina con los demás: existen símbolos con rasgos icónicos, iconos con rasgos indexicales, etc.”. El cine posee la totalidad de estos tres tipos de signos mezclados en distintas combinaciones. Ídem. Pág.: 70.



El código<sup>320</sup>, en relación con el análisis, despierta tanto interés como problemas plantea. En lo que a su noción se refiere, un código puede entenderse como un dispositivo de correspondencia, un repertorio de señales dotado de un sentido, e incluso como un conjunto de leyes de comportamiento –pueden traducirse en tres caracteres: correlacional, acumulativo e institucional-. Es decir, un código es tanto un sistema de equivalencias (gracias al cual cada uno de los elementos del mensaje tiene su dato correspondiente), un compendio de posibilidades (por medio de las cuales las elecciones activadas llegan a referirse a un canon), como un conjunto de comportamientos ratificados (que ofrece al remitente y al destinatario la seguridad de operar en un terreno común).

Muchos autores han señalado la debilidad de los códigos que posee el cine si se compara, por ejemplo, con las lenguas naturales. A pesar de ello, *“también en el cine existen conjuntos de posibilidades bien estructurados, en los cuales los elementos tienen valores recurrentes, y a los que se pueden hacer referencias comunes. En el interior de la aparente libertad expresiva, el estudioso puede fácilmente entrever principios de formalización* (el código cinematográfico como principio de formalización es una idea extraída de los ensayos de Metz). *En resumen, también el cine tienen códigos efectivos, quizás un poco más fluctuantes, pero que funcionan perfectamente”*<sup>321</sup>.

---

<sup>320</sup> Para Casetti, si bien los enfoques analíticos de los significantes y de los signos son muy importantes, el análisis ‘por códigos’ es el que mejor permite encuadrar en el árbol fílmico el rol y la función de los distintos componentes cinematográficos.

<sup>321</sup> CASETTI, Francesco y DI CHIO, Federico, *op. cit.*. Pág.: 73. Muchos han sido los autores, entre ellos los citados, y muy especialmente Christian Metz, que han distinguido entre códigos cinematográficos, códigos fílmicos y códigos extracinematográficos, llegando incluso a su enumeración y estudio. Por lo tanto nos remitimos a ellos para profundizar sobre estos conceptos, liberándonos de recorrer un camino, ya tan hollado por voces autorizadas, que no constituye además objeto ni objetivo de la presente investigación.

Postular la existencia en una película cinematográfica de niveles más o menos autónomos de significación –organizados en un sistema global- es una base tan sólida que muy pocos análisis pueden evitar, pero que no todos pueden demostrar de modo explícito. No obstante, como instrumento práctico de análisis, Michel Marie nos advierte que el código es bastante ineficaz por la problemática que plantea: no todos los códigos son iguales en un sentido teórico –mucho menos en la práctica-, por lo que su universalidad pasa a ser heterogeneidad. Todo dependerá de los códigos escogidos para el análisis. *“Un código no se presenta nunca en estado ‘puro’, debido a una razón teórica esencial: si el texto fílmico es el lugar de la materialización del código, es también su lugar de constitución. Un film contribuye a crear un código, desde el momento en que lo aplica o utiliza. Así, pues, resulta muy difícil ‘aislar’ un código en concreto”*<sup>322</sup>.

Por último, la noción de código pierde cierta pertinencia si se considera que las grandes obras artísticas cinematográficas se han considerado como tales gracias a sus valores de originalidad y de ruptura. De este modo, el análisis de códigos, o análisis códico, es más adecuado para las películas realizadas en serie, o, en palabras de Jacques Aumont, para los filmes ‘medios’, algo que es muy difícil concretar.

---

<sup>322</sup> AUMONT, Jacques y MARIE, Michel, *op. cit.*. Pág.: 106.

### III. 4. III. Enfoques analíticos: análisis temático, análisis de contenidos.

No descubrimos nada si decimos que algunos enfoques de análisis filmológico han recogido herencias de las teorías, críticas y análisis literarios, en algunos casos incluso les ha permitido popularizarse. Es el caso del análisis temático, que Marie considera como el más extendido de los enfoques fílmicos<sup>323</sup>.

*“En una forma apenas un poco más teorizada (basándose en la ‘teoría del reflejo’ tan cara a la estética marxista), sirve como soporte de programaciones del tipo ‘El cine y la condición obrera’, ‘Cine y opresión de la mujer’, etc. La noción de tema goza, pues, de una sólida existencia institucional, y existen incluso opúsculos escolares sobre el ‘tema’ de la ciudad, del absurdo, del mal, del dinero o de la revolución...”*<sup>324</sup>.

Es normal, entonces, que muchas obras de carácter universitario (pedagógico) desarrollaran análisis de obras concretas de la filmografía de algún realizador destacado o de alguna considerada obra maestra del celuloide desde un enfoque de temas y contenidos<sup>325</sup>. La popularidad y el

---

<sup>323</sup> El ‘argumento’ de una película, nos dicen Aumont y Marie, es el pretexto de muchas conversaciones cotidianas que giran alrededor del cine o de una determinada película. La enumeración de los temas tratados por un determinado filme sirve de base a muchas ‘críticas’ periodísticas o actúan como excusa para entablar debates en cine-foros y cine-clubs.

<sup>324</sup> AUMONT, Jacques y MARIE, Michel, *op. cit.*. Pág.: 130.

<sup>325</sup> Como ejemplo de este tipo de trabajo podemos citar el análisis que algunos autores de prestigio y ensayistas hicieron de la película “*Hiroshima, mon amour*” de Alain Resnais (1959), que se materializó en una obra, de aproximación ‘contenutista’ (parafraseando a Marie), en la que destacaban tres partes diferenciadas en las que se englobaban los temas analizados: la producción, la distribución de la película y las reacciones del público; Hiroshima, film de temas; e Hiroshima y el lenguaje cinematográfico. La

evidente poder de la noción de tema hacen que los trabajos universitarios de este tipo se hayan multiplicado ('La clase obrera en el cine de Ken Loach' por citar un ejemplo ficticio pero perfectamente verosímil).

Pese a su expansión, Aumont y Marie nos advierten de la eliminación de cualquier tipo de problemática filmológica en todo ello.

*“No es nuestra intención sugerir que un film no tienen contenido. Además, existen definiciones más rigurosas de esta noción, por ejemplo a partir de los trabajos de B. Berelson y H. Lasswell sobre la teoría de la comunicación”<sup>326</sup>.*

Entendemos, al igual que los autores franceses, la necesidad de precisar con mucho cuidado la noción de contenido. En el cine, como producción significativa, no existe ningún contenido que sea independiente de la forma a través de la cual se expresa. La idea de interacción entre la forma y el contenido, como ya hemos podido ver, no es nueva, autores y ensayistas como Eisenstein, Bazin o Metz así lo defendían:

*“El verdadero estudio del contenido del filme sería precisamente el estudio de la forma de su contenido: si no, no estamos hablando del filme sino de diversos problemas más grandes a los cuales el filme debe su material de partida, sin que su contenido propio se confunda en modo alguno con ellos, puesto*

---

variedad de temas tratados alcanzan: el amor y la muerte, la imagen de la mujer a través del cine, verosimilitud, coherencia y riqueza psicológica, por citar sólo algunos ejemplos.

<sup>326</sup> “Basado en un rigurosa delimitación de los elementos que deben observarse, la construcción de una clave observativa y un análisis estadístico de los resultados recopilados, este método se ha aplicado sobre todo a la prensa escrita y al examen de los cuestionarios de encuestas, pero muy poco al cine”. AUMONT, Jacques y MARIE, Michel, *op. cit.*. Pág.: 131.

*que éste residiría más bien en el coeficiente de transformación que aplica a dichos contenidos”<sup>327</sup>.*

No habría que quedarse, en cuanto al análisis se refiere, con la sustancia del contenido, con *“la enumeración o evocación más o menos informe de los problemas humanos o sociales planteados por el filme”*, sino que habría de realizarse un *“examen serio de la forma específica que el filme estudiado confiere a esos problemas”<sup>328</sup>.*

En ensayista francés Richard Monod, en sus textos y estudios sobre el teatro, plantea varios interrogantes que podrían sernos de utilidad aplicados al cine. Las preguntas serían: 1) ¿De qué se habla?, en otras palabras, los temas tratados por el filme; 2) ¿qué se cuenta?, es decir, la fábula de la película; y 3) ¿qué se dice?, esto es, el discurso. Estas cuestiones entran en relación directa con las distinciones formalistas que los rusos establecieron entre temática, tema, fábula, asunto y motivos, igualmente provechosas. Sea como fuere, y como aconseja Michel Marie, el analista debe convencerse de que todo contenido fílmico se construye, es decir, y como advertía Christian Metz, no basta con enumerar los temas humanos que expone la película, sino que es necesario analizar la forma o el estilo en que estos están contruidos en el filme.

Ese es el lugar, en la concepción estilística y formal de esos contenidos, donde podemos y debemos buscar y encontrar las huellas del sello autorial.

---

<sup>327</sup> METZ, Christian: *Ensayos sobre la significación en el cine (1968-1972). Volumen 2*. Editorial Paidós. Barcelona. 2001. Pág.: 111-112.

<sup>328</sup> *Ibidem*.

Como es bien sabido, a partir de los años cincuenta, y gracias a la crítica especializada francesa, surge, dentro de esa gran caja de Pandora que se denominó ‘política de los autores’, verdaderos intentos de análisis de filmes concretos en términos temáticos. Es suficiente recordar alguno de los estudios que sobre la figura (y obra) de Alfred Hitchcock se hicieron en aquella época, entre los que destaca, por ser quizás el trabajo más acabado, el de Jean Douchet (1967): *“refiriéndose, para su definición de los temas, a los arquetipos de C. G. Jung y a las categorías de Gaston Bachelard, parte de la hipótesis de que un principio temático central recorre siempre la obra completa de cualquier cineasta”*<sup>329</sup>.

El principal inconveniente de este tipo de enfoque es la dificultad para extraer un método general (algo, por otro lado, perfectamente comprensible, pues en la concepción estilista y formal de cualquiera que fuese el contenido que presenta el filme, entra en juego la visión personal (intransferible) que el autor tiene del mundo). Esta problemática hace que algunos trabajos, como los realizados sobre autores como Hitchcock o David Lynch, acaben constituyendo obras excepcionales, una ‘gran fantasía hitchcockiana’ o una ‘gran fantasía Lynchiana’, de las que muy poco puede servir para aplicar a otros realizadores.

Si, desde esta perspectiva, aplicamos el enfoque analítico temático a la obra de John McTiernan, podemos observar que destaca **como principio temático central**, pero no único, **la barbarie humana y su consecuente deshumanización**. No siempre está tratada de forma directa, cuando no, se

---

<sup>329</sup> AUMONT, Jacques y MARIE, Michel, *op. cit.*. Pág.: 133. Este principio temático Douchet lo basa en la noción de suspense, leído a la luz de la doctrina esotérica, analizando algunas secuencias – especialmente del filme “*Vértigo. De entre los muertos*” (1958)- atendiendo a un orden lógico, un orden oculto, un orden estético y creativo, y a un orden psicoanalítico.

desarrolla mediante ciertas metáforas, por lo que es conveniente revisar su obra con ojos más analíticos (es decir, no es suficiente con una visión epidérmica por así decir de sus películas) para hallarnos ante un postulado (en clave de metáfora en algunas ocasiones) que nos proporciona una idea de la concepción psico y sociológica del ser humano que marcará el desarrollo de la personalidad y comportamiento de sus personajes, así como de los sucesos y acciones, e incluso el espacio, de sus filmes.

En “*Nómadas*” (1986) por ejemplo, el exhaustivo seguimiento que el profesor Pommier hace de los pandilleros que pintan de sangre las paredes de su nueva casa le lleva a descubrir un grupo de espíritus nómadas con la apariencia de banda de moteros (algo propio de la época todo hay que decirlo), que viven al margen de cualquier convención social, que se mueven mejor por las noches al amparo de la oscuridad, para no revelar lo que realmente son, y que experimentan la violencia para con los demás sin atisbo de empatía. No tienen hogar o, al menos, un lugar al que poder llamar así, y su comportamiento violento los convierte casi en animales (apenas pronuncian palabra en toda la película). Pero el propio Pommier descubrirá amargamente que él es como ellos; ha dedicado su vida a viajar sin establecerse en ningún lugar y se ve abocado a utilizar la violencia para defenderse y proteger a su mujer. La barbarie que emplea no le sirve de nada y termina convertido en uno de ellos, en un nómada.

El empleo de la violencia y barbarie, así como su deshumanización posterior queda mejor reflejado en “*Depredador*” (1987), tanto en la figura del mayor Dutch como en la del antropomorfizado alienígena recolector de trofeos humanos. La violencia que emplean uno y otro, el humano para acabar con sus enemigos guerrilleros, el alienígena para acabar con el

grupo de Dutch al que persigue, los convierte en figuras humanas (antropomórfica en el caso del ser llegado de más allá de las estrellas) carentes de todo espíritu humano. El combate cuerpo a cuerpo final entre ambos seres, el uno reflejo del otro, es explícito en este sentido. Cuando Dutch consigue derrotar a la bestia, su mirada perdida y aspecto derrotado, nos devuelve a un hombre completamente deshumanizado.

Esta misma imagen, del hombre derrotado, vencido por la violencia y la barbarie la volvemos a encontrar al final de *“Los últimos días del Edén”* (1992), en la que la víctima de la barbarie humana es el propio planeta, la selva amazónica. Acabar con nuestro hogar en aras de la codicia humana nos priva de ese espíritu, alma o conciencia, que nos vuelve humanos.

Podemos apreciar igualmente, en la feroz persecución que efectúa en Capitán Viktor Tupolev para dar caza al maestro Ramius como poco a poco se va desprendiendo de los rasgos que lo hacen humano, condenando, con sus acciones, a toda su tripulación en *“La caza del Octubre Rojo”* (1990). El espacio cerrado que configura el submarino convierte al capitán en un animal enjaulado que solo puede responder con violencia; una violencia que se vuelve contra él y los suyos.

El caso de las dos películas protagonizadas por John McClane, *“Jungla de cristal”* (1988) y *“Jungla de cristal. La venganza”* (1995), puntualizan como la violencia y la barbarie es introducida y empleada por el antagonista o villano, dejando sus huellas, no sólo físicas, aunque éstas son las más notorias, en el héroe, McClane. La deshumanización, no tan explícita como en el caso del alienígena de *“Depredador”* o el de la corporación multinacional que destruye la selva amazónica de *“Los*



*últimos días del Edén*”, así como los espíritus errantes de “*Nómadas*”, está caracterizada por la codicia y la avaricia humanas de la que hacen gala los villanos de los filmes. Los hermanos Gruber, Hans en la primera parte y Simon en la tercera, son capaces de secuestrar, asesinar, destrozar un edificio o una ciudad entera, con la finalidad de llenar sus arcas personales. Esa avaricia que caracteriza al ser humano, llevada a un estadio extremo, como es el caso de los antagonistas de McClane, provoca una deshumanización manifiesta en ambas cintas, pues el espectador, sabedor de las intenciones de los villanos, puede esperar cualquier cosa de ellos. Por ejemplo, en la primera de *las junglas*, el interrogatorio de Hans al señor Takagi para obtener de él los códigos de apertura de la caja fuerte del edificio, es innecesario (en el sentido de que no es imprescindible para su plan como luego se verá) y se desarrolla como un juego para ellos (de hecho, establecen una apuesta simbólica que tiene por objeto adivinar si proporcionará o no los susodichos códigos), para a continuación ejecutar a sangre fría al hombre que tienen frente a él.

Este aspecto sociológico y cultural tan oscuro está reflejado de una forma magistral en “*El último gran héroe*”, en la que la realidad, donde habitan esa codicia y avaricia humanas, causantes de una terrible deshumanización, nos es mostrada en tonos muy apagados, grises y oscuros, en contraposición con la luminosidad que desprende el mundo ficticio de las películas de acción a las que es asiduo en protagonista infantil de la película y que están protagonizadas por el héroe de acción Jack Slater. De esta forma Danny Madigan es atracado a la puerta de su propia casa, a pesar de haber echado un rápido vistazo antes de abrir al exterior, para terminar esposado al lavabo. Y no sorprende descubrir como Benedict, el villano, presencia el asesinato de una persona para robarle los

zapatos sin que nadie, salvo él, se percate de ello. Una libertad que él mismo aprovecha para matar a sangre fría a un pobre trabajador de un taller, sólo para probar la teoría de que en el mundo real la deshumanización es reinante.

En estas películas, acompañadas de una comicidad propia del género pese a lo terrible de su contenido, permiten, especialmente a través del trabajo de los personajes protagonistas, John McClane y Jack Slater, que el espectador se identifique, siempre que así lo quiera, con la historia vital, con el drama humano de los personajes (el protagonista principal y los secundarios que lo acompañan). Hay en esto una intencionalidad personal que está determinada por la búsqueda de un perfil de público concreto para sus obras cinematográficas, aquel que se corresponde con el espectador que gusta de una película de acción bien rodada, con un argumento serio pero no carente de contrapuntos cómicos, donde prima la experimentación de la espectacularidad de las acciones. El concepto sociológico y psicológico son por otro lado, más personales, no tiene por qué responder al reflejo social plano característico de las películas comerciales, especialmente en el género de acción, ni al deseado o esperado por el público, pero es la elección personal de este ofrecimiento lo característico del saber hacer particular de McTiernan.

*“Rollerball”* (2002) y *“Basic”* (2003) recuperan esa concepción de la deshumanización como fruto de la codicia, mientras que *“El guerrero número 13”* (1999) tienen ecos de *“Depredador”*. La película nos muestra la lucha del pueblo vikingo y de un emisario árabe, Ibn Fahdlan, contra un enemigo monstruoso, los Wendol, mitad hombre, mitad bestia, capaces de atacar con rapidez y acabar con la vida de todo hombre, mujer y niño que

encuentren a su paso. Pero estos Wendol resultan ser una tribu, que vive en cuevas, una suerte de hombres del Neanderthal, completamente salvajes, a pesar de estar dotados de algunos rasgos o conceptos, muy sencillos y simples, de cultura, generalmente ritualista (la figura que representa, a modo de Venus, a la madre de los Wendol, o el la figura capital que ocupa su madre-sacerdotisa dentro de la tribu). Estos hombres y mujeres deshumanizados están acabando, con una violencia desmedida, con los hombres y mujeres civilizados (más en el caso del pueblo árabe que representan Fahdlan, pues sabe leer y escribir, mientras que los vikingos no). Estos no tienen otra salida que responder con una violencia necesaria, suficiente pero no excesiva, que no les haga perder su humanidad.

*“El secreto de Thomas Crown”* (1999), si bien es cierto que apenas se muestra la violencia, la deshumanización, por su parte, está caracterizada por la construcción artificial del personaje de Thomas Crown que hace el propio personaje protagonista, así como de su particular mundo social, cultural, político, económico, etcétera. Esa artificiosidad de la que hace gala está completamente desligada del mundo real, de los problemas cotidianos, y eso le hace ser menos humano. Aquí, el eje temático vertebrador está mostrado en clave de metáfora.

Existen, por otro lado, otros enfoques analíticos que conviene al menos mencionar. Conscientes de su existencia, en nuestro estudio de la obra de McTiernan serán aplicadas algunas de sus herramientas, pero sin que éstas ni su enfoque al que pertenecen, constituyan la única perspectiva de trabajo. Es decir, tendremos muy en cuenta por ejemplo la relación entre el encuadre y el punto de vista, o entre la imagen y el montaje, que Michel Marie incardina como esenciales dentro del análisis de la imagen y sonido

del filme (la banda de imagen y la banda sonora). O la relación que las películas de nuestro director guardan con su contexto histórico y con la historia del cine (especialmente cuando hablamos de género). Pero no serán nuestros únicos enfoques de trabajo.

Además del análisis de la imagen y el sonido de un filme, o del análisis del film e historia del cine, también encontramos el análisis estructural (del relato), que constituye para muchos el punto de partida esencial y el *mito director del análisis de filmes en general* (parafraseando a Marie), con las imprescindibles aportaciones formalistas (de Propp entre otros) y estructuralistas (de Greimas entre otros) en las que entraremos en detalle cuando hablemos sobre el personaje unas cuantas líneas más adelante<sup>330</sup>. O las aplicaciones del psicoanálisis al análisis cinematográfico y que constituyen una parte esencial en nuestro estudio del espectador ideal de John McTiernan. Sin olvidarnos del análisis textual, sobre el que entraremos a continuación. Formarían pues, los análisis más importantes prácticas hasta nuestros días. Pero, para finalizar, y que las palabras de Aumont nos sirvan de enlace con el siguiente apartado en el que trataremos la problemática de la definición de análisis fílmico, hemos de ser conscientes de que “*no se debería considerar el análisis de films como una verdadera disciplina, sino, según los casos, como aplicación, desarrollo e invención de teorías y disciplinas. Es decir: no sólo no existe una teoría unificada del cine, sino tampoco ningún método universal de análisis de films*”<sup>331</sup>.

---

<sup>330</sup> Los modelos generales de análisis del relato, como el estructural, se desarrollaron para evitar las dificultades de los análisis como el temático, así como para remediar el exceso de arbitrariedad en el que éstos están basados. Como el análisis estructural del relato, fueron desarrollados para su aplicación sobre obras literarias, pero su alcance es suficientemente amplio como para permitir su extrapolación y aplicación a las obras cinematográficas.

<sup>331</sup> AUMONT, Jacques y MARIE, Michel, *op. cit.*. Pág.: 13.

### **III. 4. IV. Hacia una definición de análisis del filme.**

Si algo podemos sacar en claro del recorrido del análisis, así como de los diferentes enfoques que éste puede adoptar, es que:

1. No existe un único método universal para analizar las obras cinematográficas.

2. El análisis (de una película o de cualquier obra en realidad) es interminable; siempre quedará –en diferentes grados de precisión o extensión- algo que analizar.

3. Es necesario tener un conocimiento básico de la historia del cine y de los discursos existentes sobre la obra escogida (película, filmografía o figura de un autor concreto) para no repetirlos; a su vez, este conocimiento puede facilitarnos el ‘tipo de lectura’ que queremos practicar.

Jacques Aumont y Michel Marie consideran que cualquier discurso riguroso y bien fundamentado ha de poseer principios. Si, además, estos principios son científicos, mucho mejor. Pero advierten que, si se equiparan las ciencias naturales o exactas con las ciencias sociales y humanas se puede caer en un grave error epistemológico. *“Si el grado de rigor puede y debe ser el mismo en ambos casos, si el aparato formal puede incluso en ocasiones ser comparable, siempre habrá una diferencia esencial de naturaleza entre los hechos y los objetos de unas y otras. La semiología, y como consecuencia el análisis de films, jamás serán ciencias*

*experimentales, puesto que no tratan de lo repetible, sino de lo infinitamente singular”<sup>332</sup>.*

No estamos de acuerdo con la afirmación de los autores franceses (nos remitimos a nuestro bloque metodológico) porque, en nuestra búsqueda del sello autorial, tratamos de identificar esas **invarianzas fenomenológicas** dentro de la obra de nuestro director cinematográfico. Pero si comprendemos que no existe ningún método, por mejor decir, enfoque analítico que pueda aplicarse de igual manera a todas las películas cinematográficas.

El enfoque, o enfoques, seleccionados deben siempre especificarse, e incluso ajustarse, en función del objeto de estudio elegido. Además, y como ya hemos señalado, de considerar el lugar que ocupa una obra cinematográfica potencialmente analizable dentro de la historia del cine y los discursos que ha generado, se deben tener presentes las diferentes lecturas que el filme puede ofrecer, escogiendo la más adecuada para el análisis (objetivos planteados y conclusiones alcanzables) que se ha de realizar. Se puede considerar la totalidad de la película (una mirada relativamente amplia que puede ofrecer ventajas pero también sus sombras), o centrar un fragmento de la misma, o algún aspecto determinado de la obra o del saber hacer de su autor en la misma.

Estas elecciones dificultan que la labor de análisis pueda, en algún momento, darse por concluidas. Pero hemos de tener presente que la labor del análisis, independientemente del enfoque seleccionado, del autor escogido, de las películas elegidas, o de los fragmentos distinguidos para su

---

<sup>332</sup> Ídem. Pág.: 46.

estudio, no es otra que la de hacer más inteligible una obra cinematográfica y potenciar el placer de su experimentación<sup>333</sup>.

Lo que hemos de tener muy presente es que, en el fondo (y pese a la oposición de algunos teóricos y ensayista que quieren hacer de sus métodos práctica universal), no existen más que análisis singulares, cuyo objeto, aplicación y extensión sólo son adecuados para la película concreta de la que se ocupan. Ahora bien, para no pecar de simplistas: a través del análisis se debe construir un modelo que si bien es únicamente válido para el filme del que se ocupa (o fragmento seleccionado; podría decirse que incluso hasta del autor escogido teniendo muy presente siempre la particularidad que requiere este tipo de enfoque), también debe constituir un pequeño bosquejo de modelo general, de método o, incluso, de teoría<sup>334</sup>.

Ahora bien, Michel Marie nos advierte:

*“si la idea de un análisis irreductiblemente singular debe aceptarse con precaución, es también porque, si la llevamos a sus*

---

<sup>333</sup> Analizar una película conlleva una revisión y una reflexión sobre un objeto de consumo que es, las más de las veces, considerado como un mero entretenimiento en el que ocupar nuestro tiempo de ocio, es decir, único e irreflexivo. Lo ‘normal’ es ver una vez una película y no volver a verla, a excepción hecha del entretenimiento que puede garantizar si, por ejemplo, está programada en televisión. Hace ya muchos años solamente los ‘amantes’ del cine coleccionaban películas en su casa. Hoy día es muy común la adquisición de filmes en formato doméstico (VHS primero, DVD después, y ahora en discos ‘Bluray’) con la finalidad de amenizar una tarde de fin de semana. En otras palabras, a pesar de las enormes posibilidades de re-visión que ofrecen hoy día estos pequeños formatos, rara vez se desarrollan en un marco de reflexión y análisis. El analista cuenta, no solo con el placer que proporciona la película, sino con un plus de satisfacción que le otorga el saber, el desentrañar los mecanismos de funcionamiento que el autor ha puesto en marcha para la construcción de su obra (como bien nos señalan Aumont y Marie, “*el analista quiere poseer la obra, si es preciso arrancándosela al cineasta para hacerla suya recreándola en su fantasía*”). A ese placer hemos de añadir el reto intelectual que supone poder abordar creaciones tan personales y complejas como las que ofrecen algunos directores de cine, exponer alguna teoría o aportar originalidad a ciertas lecturas, autores u obras generalmente no consideradas (las películas de género, las de producción independiente, las cintas de la denominada ‘serie B’, etcétera).

<sup>334</sup> “*Todo analista tiene la vocación de convertirse en teórico, si es que ya no lo es en parte, y la multiplicación de los análisis singulares tiene, a menudo, como causa o como objetivo, el deseo de perfeccionar o de impugnar la teoría*”. AUMONT, Jacques y MARIE, Michel, *op. cit.*. Pág.: 23.

*últimas consecuencias, implicaría cuestiones casi insolubles en lo que se refiere a la validez del análisis. Siempre podemos imaginar que, además de por su propio método, el analista se preocupa también de definir sus propios criterios de validez, pero es evidente que estos criterios, si cada vez deben considerarse como sui generis, corren el riesgo de ser poco convincentes”<sup>335</sup>.*

Roger Odin defendía que cada película puede dar lugar a un gran número de análisis y que la única limitación, ante esa posibilidad de multiplicación, es el propio texto del filme. Es decir, un filme no propone ningún análisis concreto de sí mismo, no produce sentido alguno en sí mismo, pero sí que puede prohibir ciertas vías de aproximación, bloquear un cierto número de elementos significantes. En consecuencia, la pertinencia del análisis estaría garantizada por la propia película.

El análisis, en definitiva, es un conjunto de operaciones a las que se somete un objeto determinado, un filme en nuestro caso, que conlleva su descomposición, su fragmentación, para su posterior recomposición, al tiempo que se identifican mejor su estructura, sus componentes, sus relaciones, su funcionamiento, etcétera. En palabras de Casetti, “*se monta y se desmonta el juguete, para saber, por una parte, cómo está hecho por dentro, cuál es su estructura interna, y, por otra, cómo actúa, cuál es su mecanismo*”<sup>336</sup>. Estas operaciones nos van a permitir poder contemplar una obra cinematográfica con ojos más analíticos, permitiéndonos descubrir la visión del mundo del autor cinematográfico en cuestión, así como las

---

<sup>335</sup> Ídem. Pág.: 24. Los autores también señalan unos criterios internos y externos como garantía y validación de un análisis a los cuales nos remitimos.

<sup>336</sup> CASETTI, Francesco y DI CHIO, Federico, *op. cit.*. Pág.: 17.



opciones personales elegidas para conferir, para dar forma, a esa visión en sus películas.

### **III. 4. V. Introducción al análisis textual del filme.**

Christian Metz distinguió dos tipos de conjuntos en relación con el concepto de código. Por un lado los conjuntos concretos o mensajes fílmicos, y por otro los conjuntos sistemáticos contruidos por el analista o códigos. A los primeros, a los mensajes fílmicos, se les conoce también como ‘textos’, término que originó una nueva categoría de análisis cinematográfico: el análisis textual<sup>337</sup>.

Pero son muy pocos los trabajos que se refieren de forma explícita a la noción que de texto aporta Metz. La mayoría mantienen una relación conceptual más o menos afirmada con la corriente semiológica en el sentido más amplio del término.

La publicación de algunos ensayos de Roland Barthes, los análisis mitológicos de Lévi-Strauss, el estudio narrativo de los relatos literarios, la vertiente estructuralista, etcétera, han contribuido a modificar la forma de analizar un filme, atendiendo a la literalidad de la significación.

---

<sup>337</sup> Este tipo de análisis tuvo mucho éxito a partir de la década de los años 70 del siglo XX, aunque ya existían algunos ejemplos anteriores a los trabajos teóricos de Metz. El ejemplo más reconocible es el análisis de un fragmento de la película “*Los pájaros*” de Alfred Hitchcock (1963) que Raymond Bellour realizó para la revista *Cahiers du cinéma*, número 216 (1967).

Michel Marie nos dice que “*aunque las afiliaciones sean a veces un poco azarosas, el análisis textual del film procede indudablemente del análisis estructural en general*”<sup>338</sup>, aquel que intenta desvelar la estructura profunda que subyace en una obra significativa determinada, que explica la forma manifiesta de esa producción. El ejemplo más importante lo constituyen los análisis de las narraciones mitológicas llevados a cabo por Lévi-Strauss. Sus influencias posteriores las encontramos en los trabajos de Umberto Eco y su idea de que los fenómenos de comunicación y de significación constituyen sistemas de signos que pueden estudiarse relacionando cada mensaje concreto con los códigos generales que regulan la emisión y la comprensión. Roland Barthes, a diferencia del semiótico italiano, se preocupa más del nivel del significado que del de la comunicación –en alguno de sus trabajo más destacados se preocupa por el lugar que ocupa la connotación en la red de significados inmanentes (en el texto) de la imagen-. Christian Metz intenta despejar las incógnitas que los autores precedentes han dejado en el aire, como ya hemos señalado líneas arriba. La definición que de código nos ofrece Metz es la de aquello que en el cine hace las veces de ‘lengua’, una equivalencia que no es absoluta. La noción de código permite describir la multiplicidad de los niveles de significación existentes en el lenguaje cinematográfico, pero aunque ciertos códigos son más, digamos, esenciales que otros, ninguno sabe desempeñar el papel organizativo que desempeña la lengua, ni vehicular lo esencial del sentido denotado. La noción de código permite examinar el papel de los fenómenos generales comunes a la mayor parte de los filmes, y los fenómenos cinematográficos más localizados, así como determinaciones culturales externas y muy variables.

---

<sup>338</sup> AUMONT, Jacques y MARIE, Michel, *op. cit.*. Pág.: 97.

En resumen, el análisis textual, tomando prestados algunos conceptos de la semiología estructural, surge para hacer frente a la dispersión y la incertidumbre que rodean el análisis fílmico, tanto en lo que a su objeto se refiere como al método empleado. En este sentido, la aportación del análisis textual es doble: por un lado la noción de ‘texto’ plantea la cuestión fundamental de la unidad de la obra y de su análisis; y, por otro, de forma quizás más circunstancial, este análisis representa muy a menudo una suerte de equivalente general del análisis sin más (aunque no sin provocar ciertos malentendidos).

### **III. 4. VI. El texto fílmico.**

El concepto o idea de ‘texto’ aparece para precisar el principio de pertinencia desde el que la semiología aborda el estudio de un filme. Lo considera, la película, un objeto signifiante y una unidad de discurso<sup>339</sup> (Christian Metz). Hablar pues de texto fílmico es considerar el filme como discurso signifiante.

Conlleva, por lo tanto, analizar las configuraciones significantes que se pueden localizar y estudiar su sistema (o sistemas) interno. Pero, el estudio semiológico puede abarcar dos procesos diferentes:

---

<sup>339</sup> No debemos olvidar que el filme (y el fenómeno cine, más general y aglutinador de elementos como el que señalamos), en tanto que puede presentar una acepción diferente del objeto –un principio de pertinencia diferente–, es susceptible de diversos enfoques, ya sea tecnológico (soporte físico-químico), económico (copias exhibidas y recaudación por ejemplo), temático (da pie a los ya mencionados análisis de contenidos), e incluso sus efectos de recepción en el público espectador (sociológicamente podemos hablar de ejemplos e ídolos creados que plantean actos que son o no imitables o imitados, rechazados por el público en general o cierto tipo de éste que se circunscribe a una nivel sociocultural concreto, etcétera).

1. Estudiar la película cinematográfica como **mensaje** de uno o varios códigos cinematográficos (el estudio del lenguaje del cine o de una de sus figuras –tomando la película en su totalidad o ciertas partes de ésta-, que puede ser puesta en relación con filmes que presentan configuraciones similares).

2. Estudiar el sistema característico de un filme, siendo este un proceso propiamente **textual** (sistema peculiar de una película y sus elementos interrelacionados).

La definición de texto que aportara Louis Hjelmslev, a la que recurre Christian Metz, indica que el término sirve para nombrar todo desarrollo significativo, es decir, todo proceso, tanto da si es lingüístico, mixto o no lingüístico (al que pertenece el filme).

*“Texto puede designar una serie de imágenes, de notas musicales, un cuadro en la medida en que éste desarrolla sus significantes en el espacio, etcétera. Texto fílmico corresponde al nivel filmofónico tal como los definían Etienne Souriau y Gilbert Cohen-Séat en el vocabulario de la filmología, es decir, al filme funcionando como objeto percibido por los espectadores durante el tiempo de su proyección”<sup>340</sup>.*

El concepto de texto fílmico se opone al de sistema, en tanto que el sistema del filme es su principio de coherencia, es decir, su lógica interna, la inteligibilidad del texto construido por el analista. El texto, en cambio,

---

<sup>340</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985 .Pág.: 204.

tiene una existencia concreta, es un desarrollo manifiesto que preexiste a la intervención del analista.

Toda película tiene dos instancias abstractas que surgen del orden de lo sistemático, a saber: el sistema propio de cada filme y los códigos (construidos por el analista, también sistemáticos, pero no específicos, singulares). Algunos códigos puede ser generales –se refieren al conjunto virtual de todas las películas- y otros particulares –intervienen en una categoría más delimitada de obras-. Incluso estos últimos, los particulares, no son nunca singulares, es decir, conciernen siempre a más de un filme. Sólo los textos son singulares.

En resumen, el **texto fílmico** es el filme entendido como unidad de discurso, efectivo en tanto actualizado nos dice Jacques Aumont (materialización de una combinación de códigos de lenguaje cinematográfico). El **sistema textual** fílmico es específico de cada texto y designa un modelo de la estructura de ese enunciado fílmico –“*el sistema correspondiente a un texto es un objeto idea construido por el analista, una singular combinación, según una lógica y una coherencia propias del texto en cuestión, de ciertos códigos*”<sup>341</sup>-. El **código** es igualmente un sistema (de relaciones y de diferencias) pero no un sistema textual, sino algo más general o particular que puede ser útil para varios textos, es decir, no son específicos, no son singulares<sup>342</sup>.

---

<sup>341</sup> AUMONT, Jacques y MARIE, Michel, *op. cit.*. Pág.: 100.

<sup>342</sup> “Además de este sentido ‘estructuralista’, la palabra *texto*, a finales de los años sesenta, se utilizó también, de manera más programática, para designar al ‘texto’ (literario) moderno. Esta definición, establecida por la revista *Tel Quel* y sobre todo por Julia Kristeva, afirma que el texto no es una obra, algo que pueda encontrarse en una librería, sino un espacio: el de la propia escritura. El texto, en este sentido-límite, se concibe como un proceso (infinito) de producción de sentido, y potencialmente como espacio de una actividad de lectura también infinita, interminable, que participa de esta productividad esencial del texto moderno. Hay que subrayar que este sentido de la palabra ‘texto’ sólo se aplica a una

El sistema textual empleado en las dos películas pertenecientes a la saga de *La jungla* presenta una plasmación de estructura muy similar en las dos películas (dentro de la franquicia) dirigidas por John McTiernan.

Las películas están estructuradas de forma original: el agente de policía John McClane se ve envuelto, sin quererlo, en acciones terroristas (sin ideología o consideración política, sólo son acciones que tienen como objetivo último sembrar el terror) a las que debe enfrentarse hasta descubrir las verdaderas intenciones de los perpetradores y poder detenerlos, haciendo honor a su labor policial.

En “*Jungla de cristal*” McClane se nos presenta como un policía neoyorquino de vacaciones en Los Ángeles para disfrutar de las navidades con su mujer y sus hijos. Pero el lugar en el que ha de encontrarse con su esposa es atacado por un grupo de terroristas y McClane tienen que defender a los rehenes acabando con el mayor número de enemigos posible hasta que las fuerzas de seguridad –policía y federales- lleguen al lugar. Ante las ‘increíbles’ reivindicaciones ideológicas y políticas que hacen los terroristas, McClane averigua que la intención de los villanos no es la liberación de sus colegas internacionales de armas sino la perpetración de un sofisticado robo (dentro de la cámara de seguridad del edificio). Los terroristas se descubren como avariciosos ladrones.

En “*Jungla de cristal. La venganza*”, McClane es sacado de su suspensión para servir como marioneta de un terrorista que amenaza a la

---

*pequeña parte de la actividad literaria*”. Ídem. Pág.: 101. Esta corriente acabó por influir en algunas revistas de cine, como es el caso de los *Cahiers du cinéma*, especialmente entre 1970 y 1973.

ciudad de Nueva York con hacer estallar cuantas bombas sean necesarias (entre los objetivos se encuentra un colegio de la gran ciudad) si el policía no sigue su juego (concretamente el famoso juego ‘Simón dice’). McClane cumple con las exigencias del villano (de quien creen que trata de vengarse por la muerte de su hermano a manos del resacoso y malhablado policía) hasta que descubre que todo el entramado tiene como finalidad provocar el caos en las fuerzas policiales de la ciudad para poder llevar a cabo un impresionante robo de oro en la reserva del banco de Nueva York sin el menor de los impedimentos. Nuevamente, los supuestos terroristas (entiéndase que los villanos, tanto en ésta como en la película anterior, cometen acciones atroces, secuestro, asesinatos, etcétera, pero su finalidad última los define mejor, aunque para alcanzarla empleen los medios más crueles posibles) se revelan como ladrones movidos por la codicia.

Esta estructura narrativa –donde el desarrollo de la trama encuentra un importante y significativo giro argumental cerca de la mitad de la película (poco antes, poco después, no tienen que ser necesariamente la mitad exacta del filme)- es propia del código cinematográfico (aunque no exclusiva), ya que la estructura narrativa es marcada por la disposición de los elementos del discurso y de la historia, de la forma y del contenido.

El montaje, como elección del director a la hora de planificar la película y como exclusión de las demás posibles opciones, marca una opción personal basada en consideraciones de gusto y estilo propio. Éste estará planteado, de forma muy generalizada, por la yuxtaposición de planos de breve duración y encuadres muy diversos, desde el primer plano corto hasta el plano medio, e incluso el plano de conjunto para localizar la acción. El estilo personal sólo puede existir cuando nos encontramos ante

un abanico de posibilidades de elección (al contrario de lo que supondría cierto ‘automatismo’ considerado, al menos por nosotros, como no-creador, algo que siempre a aquejado el cine de acción hollywoodiense por ser mayoritariamente comercial y estar realizado, con el objetivo claro de obtener resultados en taquilla, siguiendo ciertas reglas cinematográficas de aplicación automática –no creativas, no artísticas, no autorales-).

Como el montaje es la disposición sintagmática de los segmentos de los filmes, nos encontramos ante un código exclusivamente cinematográfico. Cuando hablamos del montaje hemos de tener presente que éste es (la mayoría de las veces) inseparable de la temática propia de la película que está fundada sobre configuraciones significantes extracinematográficas como lo es una configuración ideológica<sup>343</sup> (baste con recordar algunos puntos temáticos señalados líneas arriba).

Volviendo un poco sobre nuestros pasos, esta noción de textualidad vista hasta ahora finalmente ha acabado resultando esencialmente importante para el análisis fílmico. En gran parte gracias a la labor de Roland Barthes y su obra *S/Z* (Editorial Siglo XXI, Madrid. 1980). En ella entiende el valor positivo del ‘texto’<sup>344</sup>, la literatura (la literatura clásica en su caso) no está compuesta por textos *escribibles* sino por obras *legibles*. De esta forma, ciertas obras presentan un ‘plural limitado’, lo que Barthes denomina *polisemia*. El analista debe entonces descomponer el texto para

---

<sup>343</sup> “El sistema fílmico es por consiguiente profundamente mixto; es el lugar de encuentro entre lo cinematográfico y lo extracinematográfico, entre el lenguaje y el texto, encuentro conflictivo que metamorfosea el ‘metabolismo’ inicial de cada una de las dos partes”. AUMONT, Jacques *et al.*, *op. cit.*. Pág.: 207.

<sup>344</sup> Lo ‘escribible’, entendido como negación de la clausura de la obra, lo sustituye por la noción de lo ‘plural’ de una obra.



desvelar la polisemia, el plural, siendo su principal instrumento la connotación (distinguida de la simple asociación de ideas).

La lectura de un texto pues, no es algo objetivo ni subjetivo y nunca es incompleta porque depende de su propia lógica –no pretende describir la construcción del texto-. Además, nunca finaliza. Barthes analiza paso a paso, intentado demostrar la reversibilidad de las estructuras del texto clásico. Para ello se vale del concepto de *lexía*, un pequeño fragmento de texto (de extensión variable) que se define en función de lo que el analista espera de él. El análisis supondría examinar cada una de las *lexías*, determinar las unidades significantes –las connotaciones- y relacionar cada una de estas con uno de los niveles de los códigos generales<sup>345</sup>.

Esta casi imposible síntesis de las dos acepciones de texto que consigue Barthes es una de las claves del desarrollo del análisis textual de filmes:

*“Descubrimiento de los elementos significantes, ‘despliegue’ de sus connotaciones, apreciación de la pertinencia de los códigos potenciales sugeridos por esos elementos: de ahí las operaciones prácticas que implicaba ya la noción de texto según Metz”*<sup>346</sup>.

---

<sup>345</sup> Barthes define los códigos (*La aventura semiológica*. Editorial Paidós. Barcelona. 1990) como campos asociativos, esto es, una asociación supratextual de notaciones que impone una cierta idea de estructura, cuya relación nunca queda cerrada ni fija, sino más o menos en función del texto analizado. Esta noción, aunque coincide ampliamente con el sentido que adquiere en la obra de Christian Metz, es mucho menos estricta. Aunque también vendría a ser un principio que gobierna las relaciones entre el significante y el significado, los códigos utilizados por Barthes son mucho más amplios: el código referencial, el código simbólico, son conglomerados de connotaciones muy diversas.

<sup>346</sup> AUMONT, Jacques y MARIE, Michel, *op. cit.*. Pág.: 103. Los autores citan el mejor ejemplo de este tipo de análisis, el realizado por Thierry Kuntzel a propósito de la obra de Fritz Lang “*M, el vampiro de Düsseldorf*” (1931) publicado en el año 1972.

Barthes sustituye la obligación de construir un sistema fijo, susceptible de dar cuenta de forma exhaustiva del texto que se estudia, por una actitud más abierta que no obliga a encerrar el análisis en un significado final, verificando, en cierto modo, su idea de que el análisis no es más que una relectura.

Por su parte, Raymond Bellour, en su obra ya citada “El texto inencontrable”<sup>347</sup>, relaciona la noción de texto con la oposición formulada por Barthes entre ‘obra’ y ‘texto’. De esta forma, la obra se definiría como un fragmento de sustancia, un objeto que se toma con la mano (entiéndase que Barthes piensa en la obra literaria), es un objeto terminado que ocupa un espacio físico concreto. El texto, en cambio, se sostiene, no con la mano, sino con el lenguaje, es más bien un campo metodológico, una producción. De esta forma sólo se puede decir que hay texto en una obra o en otra, pero nunca enumerar los textos. La obra puede definirse en términos heterogéneos al lenguaje, pero el texto no, queda totalmente homogéneo con el lenguaje puesto que sólo es lenguaje y no puede existir a través de otro, únicamente se puede experimentar en una producción, en un trabajo.

Esta otra concepción del texto es cercana a lo que Christian Metz denomina ‘sistema del texto’, y la obra (objeto concreto a partir del cual se elabora el texto) corresponde al ‘texto’ de Metz puesto que es discurso manifiesto.

---

<sup>347</sup> BELLOUR, Raymond: “El texto inencontrable” en *L’analyse du film*. Editorial Albatros. París. 1979.

Metz define el sistema del texto como desplazamiento, subrayando la relación antagónica que se establece entre la instancia del código y la instancia textual:

*“Cada filme se construye sobre la destrucción de sus códigos [...] Lo propio del sistema fílmico es rechazar activamente como irrelevantes cada uno de sus códigos, en el mismo movimiento en que afirma su propia lógica, y porque la afirma: afirmación que, forzosamente, pasa por la negación de lo que no es, por lo tanto, de sus códigos. En cada filme los códigos están presentes y ausentes a la vez: presente porque el sistema se construye sobre ellos, ausentes porque el sistema no es tal –en tanto que es cosa distinta al mensaje de un código-, porque sólo comienza a existir cuando estos códigos empiezan a no existir bajo la forma de códigos, porque es ese mismo movimiento de rechazo, de destrucción-construcción. En este sentido, algunos de los conceptos adelantados por Julia Kristeva en otro terreno son aplicables al filme”<sup>348</sup>.*

La idea de texto fílmico en Christian Metz es válida para todas las películas, pues no es restrictiva ni selectiva. No sucede igual con la consideración de texto en el sentido semiótico, pues es aquí una idea estratégica con una función polémica y programática. De esta forma privilegia sólo las obras donde se encuentra el texto, promoviendo una nueva práctica de escritura. *“Se opone a la obra clásica y a la concepción antigua del texto que se deriva, en el que este último es la garantía de lo escrito a lo que asegura la estabilidad y la permanencia de la inscripción”.*

---

<sup>348</sup> METZ, Christian: *Lenguaje y cine*. Editorial Planeta. Barcelona. 1973. Pág.: 77.

En el sentido antiguo, el texto cierra la obra y la une a su significado, a una *“metafísica de la verdad puesto que él es quien autentifica lo escrito, su ‘literalidad’, su origen, su sentido, es decir su ‘verdad’”*<sup>349</sup>.

Esta ‘nueva’ concepción de texto lo presenta como algo producido por una práctica significativa. Busca, en palabras de Roland Barthes, percibir el tejido en su textura, en los entrelazamientos de los códigos, las fórmulas, los significantes entre los que el sujeto se desliza y se pierde. *“Estos ‘entrelazamientos de códigos’ de que habla Barthes son precisamente los que evocan de modo irresistible algunos análisis textuales de filme, en especial los de Raymond Bellour y M. C. Ropars”*<sup>350</sup>. Roland Barthes precisa que todas las prácticas significantes pueden engendrar texto, basta con que haya un desbordamiento significativo.

Una de las consecuencias que nos apunta Jacques Aumont es la equivalencia entre escritura y lectura, al igualar al sujeto que de debate entre las enunciaciones perpetuas (por utilizar las palabras escogidas por Barthes), el autor, con el lector. De esta forma, el sujeto del análisis no es exterior al lenguaje que describe, sino que es también parte del lenguaje. No hay un discurso sobre la obra, hay una producción de otro texto de status equivalente.

Esta nueva teoría del texto que se desarrolla al amparo de la obra literaria, encuentra serias dificultades de aplicación directa en el terreno cinematográfico. *“La producción textual sólo se puede inscribir en el lenguaje, y la permutación de polos entre lector y ‘productor’ se facilita en*

---

<sup>349</sup> AUMONT, Jacques *et al.*, *op. cit.*. Pág.: 209.

<sup>350</sup> Ídem. Pág.: 210.

*literatura por la similitud de materia de expresión entre lenguaje objeto y lenguaje crítico*”<sup>351</sup>. Por el contrario, el filme enfrenta la especificidad del significante visual y sonoro al de la escritura del comentario. Esos obstáculos que debe salvar el análisis fílmico llevaron a Raymond Bellour a denominar al texto del filme como un *texto inencontrable*, porque es incitable (no sólo el texto, también la obra). Pero, el propio Bellour voltea esta limitación afirmando que el movimiento textual es inversamente proporcional a la fijación de la obra<sup>352</sup>:

*“El filme presenta la particularidad, destacable para un espectáculo, de ser una obra fija [...] La ejecución, en el filme, se anula de la misma manera en provecho de la inmutabilidad de la obra. Esta inmutabilidad, tal como hemos visto, es una condición paradójica de la conversión de la obra en texto, ya que favorece, aunque tan sólo sea por el puente que constituye, la posibilidad de un recorrido de lenguaje que desanuda y vuelve a anudar las múltiples operaciones a través de las cuales la obra se hace texto. Pero este movimiento, que acerca el filme al cuadro y al libro, es al mismo tiempo ampliamente contradictorio: el texto del filme escapa continuamente al lenguaje que lo constituye [...] el análisis fílmico no deja entonces de imitar, evocar, describir; sólo puede, con una especie de desesperación de principio, tener una concurrencia desenfrenada con el objeto que intenta comprender. A fuerza de intentar alcanzarlo y atraparlo, acaba por ser el propio lugar de una pérdida perpetua. El análisis del filme no*

---

<sup>351</sup> Ídem. Pág.: 211.

<sup>352</sup> Compara la textualidad musical a la del filme, en el sentido que en la música la partitura es fija pero la obra se mueve porque la ejecución cambia. El texto, nos dice Barthes, es el propio movimiento.

*deja de llenar un filme que no cesa de huir: es por excelencia el tonel de las Danaides”<sup>353</sup>.*

Estos problemas de citación ya han sido expuestos con mayor detalle en la explicación de la metodología que emplea la presente investigación, configuran las dificultades concretas que habrá de sortear el análisis textual del filme, del que conviene, como haremos a continuación, destacar las que son sus características esenciales.

### **III. 4. VII. Características esenciales del análisis textual del filme.**

Como ya hemos precisado en la metodología, el análisis textual posee algunas características que no podemos obviar:

**1. Precisión y acentuación sobre los elementos significantes**, con la intención de estudiar las redundancias e iteraciones que se presentan. En otras palabras, precisión y acentuación sobre la **forma**<sup>354</sup>.

---

<sup>353</sup> BELLOUR, Raymond: “El texto inencontrable” en *L’analyse du film*. Editorial Albatros. París. 1979. Las Danaides, hijas del rey Dánao, fueron condenadas por la eternidad a llenar con agua un tonel que no tenía fondo, como castigo por el asesinato de sus respectivos maridos. Cincuenta fueron las hijas del rey y cuarenta y nueve de ellas acabaron con la vida de sus cónyuges a petición de su padre, a excepción de la mayor de ellas, Hipermnestra.

<sup>354</sup> Aumont nos precisa que incluso cuando los análisis eran suficientemente profundos y acabados (antes del auge del análisis textual a partir de la década de los 70 del siglo pasado), pocas eran las veces en que se hacía referencia a algún detalle concreto de la puesta en escena, del encuadre o planificación, de la continuidad entre planos, etcétera. Es por ello que se encuentran un gran número de estudios temáticos o de contenidos en los análisis en profundidad pero muy pocos análisis estilísticos o formales.

2. **Precisión y acentuación sobre los elementos del significado**, en los que también se pueden manifestar repeticiones por lo que es obligado estudiar el conjunto de la obra de un autor (y no sólo una película concreta<sup>355</sup>). Es decir, precisión y acentuación sobre el **contenido**.

3. **Autoreflexión teórica** constante sobre las fases analíticas, es decir, sobre la **metodología** empleada.

La evolución en las técnicas de análisis, ayudadas por los avances tecnológicos –reproducción de las películas en los llamados formatos domésticos (cintas de vídeo, de udevé, etcétera)- han permitido fortalecer estas características esenciales para poder salvar los obstáculos que de entrada planteaba cualquier análisis fílmico, pero especialmente el análisis textual, como puede ser la problemática del recuerdo y memorización, solventada gracias al procedimiento de ‘parar la imagen’.

El análisis textual coloca por encima de todo el nivel del significante y puede acabar cayendo en la lectura interpretativa, es decir, en la mera paráfrasis y descripción formal al detenerse en lo que Alain Bergala denomina ‘momento del sentido’. Su apuesta ha de quedar entre las hipótesis interpretativas y el comentario detallado de los elementos más destacables de la película.

La delimitación de corpus, en aras de la minuciosidad, va unida al problema de la segmentación si solamente se abordan fragmentos de filmes. Además, “*los sistemas textuales elaborados por el análisis se*

---

<sup>355</sup> Este tipo de actitud que supone el abandono deliberado de la obra en su conjunto de un autor para centrarse en una sola película o incluso en un único fragmento de un filme, Michel Marie lo denomina ‘miopía’ en la lectura al nivel de la imagen.

*consideran siempre como virtuales y múltiples. El análisis textual se caracteriza asimismo por la fobia a la reducción, a un sistema único y un ‘último significado’”*<sup>356</sup>. Ya hemos observado como Raymond Bellour habla del desarrollo de la propia virtualidad como no conseguida en el texto, para especificar la relación entre realidad de la obra y virtualidad del texto (dando siempre cuenta de la relación que existe entre el espectador y la película). En otras palabras, Bellour insiste en la necesidad de afrontar el sistema textual de un filme como una virtualidad, que el auténtico análisis refleja siempre, como decimos, una relación entre el espectador y el filme, para evitar en todo momento reducir la obra a su sistema textual, en palabras de Marie, evitar, con esa reducción, momificarlo o matarlo.

Como ya hemos señalado, el análisis textual se caracteriza también por una reflexión constante de sus opciones metodológicas, desechando falsas evidencias, interrogándose epistemológicamente cualquier concepto por menor que sea, en definitiva, cuestionando sistemáticamente la pertinencia y utilidad de sus análisis.

### **III. 4. VIII. Dificultades del análisis textual del filme.**

El análisis textual del filme se enfrenta tanto a problemas teóricos como a dificultades derivadas de sus propias operaciones de análisis. En sus críticas teóricas podemos encontrarnos con que, para algunos autores, la pertinencia del análisis sería exclusivamente para con el cine narrativo (el cine narrativo más clásico para algunos), y no tendría cabida en el cine

---

<sup>356</sup> AUMONT, Jacques *et al.*, *op. cit.*. Pág.: 214.



más experimental por ejemplo<sup>357</sup>. Supone, este tipo de planteamiento, una reducción errónea y limitada de la noción de ‘texto’ a ‘texto literario’. Además, el ‘texto’ puede estar compuesto de códigos esencialmente visuales, con una débil incidencia en los códigos narrativos.

También se ha acusado al análisis textual de favorecer la disección por sí misma, por medio de una mala utilización de *découpage*. En este punto los críticos están acertados pues en ocasiones, por no saber qué buscar, el ‘plano a plano’ pretende sustituir el verdadero análisis, intentando establecerse como garantía científica.

*“Lo bello, que siempre ha parecido estar por encima del análisis y, en último término, devolver la obra a la indefinición romántica de su superación, es precisamente aquello con lo que se encuentra el análisis, dentro de sus propias posibilidades, cuando saca a la luz el equilibrio siempre deshecho, siempre recompuesto, de un conjunto de formas y de estructuras que definen la obra, ese objeto de placer estético, esa especie de lugar de belleza, en su total reversibilidad lógica, como lugar del deseo”*<sup>358</sup>.

Los análisis textuales de cierto valor pueden provocar el olvido del contexto (producción, recepción, etcétera) en el que se inscribe un filme determinado, pero rara vez está, este peligro, presente en los análisis,

---

<sup>357</sup> Michel Marie cita al teórico francés Dominique Noguez quien sostiene que: “los films experimentales no se pueden reducir a un texto tan fácilmente como los demás (aquí puede observarse, efectivamente, que cuanto más nos alejamos de un referente, menos pertinencia adquiere la problemática de tipo textual) [...] El análisis fílmico tendrá interés cuando se inspire en lo que algunos llaman ‘análisis formal’, o en los trabajos descriptivos de ciertos musicólogos o melómanos”. AUMONT, Jacques y MARIE, Michel, *op. cit.*. Pág.: 124.

<sup>358</sup> BELLOUR, Raymond: *L’analyse du film*. Editorial Albatros. París. 1979. Pág.: 82.

gracias, entre otras cosas, a ese efecto que Aumont y Marie denominan de ‘apertura’ del que están dotados esos análisis tan prestigiosos (algunos incluso por haber olvidado las ‘circunstancias de un filme’ en sus análisis).

La mala utilización del análisis textual es debida a la falsa simplicidad de sus principios teóricos más que a su excesiva formalización. Como destaca Marie, el análisis textual nos ha comunicado *“la idea de que un texto se compone de cadenas, de redes de significados que pueden ser internos o externos al cine: en breve, que el análisis no tiene nada que ver con un fílmico o un cinematográfico entendidos únicamente en su ‘pureza’, sino más bien con lo simbólico. Es suficiente, para convencerse, repasar el número de voces que han nacido a partir del análisis textual: análisis de inspiración psicoanalítica, análisis ‘deconstructivistas’, análisis de ‘conjuntos extensibles’, etc.”*<sup>359</sup>.

Para constituir una película en texto es necesario introducirse en la obra, estudiarla con un grado mínimo de precisión que supone, como ya hemos señalado en varias ocasiones, solventar las dificultades a las que está sujeta la percepción fílmica (nos referimos, como espectadores, a las condiciones de visionado de un filme), algo que se logra mediante las ya también señaladas técnicas de la **descripción detallada** y la **parada de la imagen**<sup>360</sup>.

---

<sup>359</sup> AUMONT, Jacques y MARIE, Michel, *op. cit.*. Pág.: 126.

<sup>360</sup> El análisis fílmico supone la constitución de un estado intermedio entre la propia obra y su análisis, y la modificación más o menos radical de las condiciones de visión de la película. Una película ya no es difícil de encontrar, no es necesario esperar a su programación para poder ‘videarla’. Podemos acudir a filmotecas y videotecas, o comprar en deudé, lo que permite una manipulación de la obra bastante útil para el análisis.

No todo el análisis puede reducirse o resumirse en la parada de la imagen –es, como dice Michel Marie, su emblema no su método ni esencia-, pero es evidente que posibilita convertir el filme en un objeto enteramente analizable, permitiendo la construcción de las relaciones lógicas y sistemáticas que son siempre el objetivo del análisis.

Hay que ser conscientes, como hemos visto, que el análisis de una película, en última instancia, supondrá lo que hemos dado en llamar una transcodificación de la pantalla al papel en la que entra en juego, y de manera decisiva, la subjetividad del transcriptor. Por no mencionar esas percepciones, emociones y sensaciones, que experimente en analista (el espectador) y que escapan a la descripción por muy detallada que esta sea – es el fenómeno del ‘tercer sentido’ barthesiano-.

Por el contrario, el análisis textual empleado como herramienta didáctica permite recuperar la película al tiempo que evita caer en la fijación de la interpretación escrita y la reducción que ésta puede llegar a suponer. Permite verificar lo expuesto en el análisis proyectando el plano, secuencia o fragmento mencionado, es decir, recurre a la obra como corroboración de las hipótesis planteadas por el análisis<sup>361</sup>. A pesar de todo, el análisis textual siempre necesita, por pequeña que sea esa necesidad, recurrir a la escritura.

*“La estrategia de escritura de un análisis fílmico debe esforzarse en mantener un difícil equilibrio entre el comentario*

---

<sup>361</sup> “La práctica didáctica prolonga y sistematiza esta vía; reposa sobre el análisis concreto de las unidades de significación discernibles en la percepción del filme, la somete a su ritmo descomponiéndola en cada fase. Tiene por fin, generalizando la multiplicidad de recorridos de lectura, esclarecer el funcionamiento significativo del filme y dar un aspecto concreto a las figuras del lenguaje cinematográfico”. AUMONT, Jacques et al., op. cit., Pág.: 218.

*crítico propiamente dicho y los equivalentes a las siempre decepcionantes citaciones fílmicas: fragmentos de guión, reproducción de fotogramas, etcétera. Para ello, debe utilizar con la mayor habilidad posible todos los recursos de la compaginación y de la disposición complementaria del texto y la ilustración fotográfica [...] Todas estas vías intentan circunscribir la propia materialidad del objeto fílmico. Existe sin embargo una manera radical de superar la heterogeneidad del lenguaje crítico y del lenguaje objeto de análisis (el filme). Consiste en la utilización del propio filme como soporte de análisis del cine: el cine didáctico no duda en citar extractos de otros filmes, le basta con reproducirlos como lo hace un análisis crítico que cita un texto literario”<sup>362</sup>.*

El análisis, aplicado al estudio del sello autorial, no puede proporcionar la respuesta a todos los interrogantes de ‘¿por qué?’ en relación con la intencionalidad del autor en cuestión (¿por qué este plano en concreto?, ¿por qué este movimiento de cámara?, ¿por qué este corte?, etcétera), pero nos permite encontrar algunas respuestas posibles, que facilitan al analista el desarrollo de su trabajo sin estar (o sentirse) limitado por las fronteras que establece la intencionalidad del creador cinematográfico.

Como señala Michel Marie, el análisis es un medio importante de progresar en la definición de una **estilística de los filmes**. Una noción de **estilo** que es capital para nuestra investigación, surgida durante el histórico

---

<sup>362</sup> Ídem. Págs.: 219-220.

periodo dominado por la política de los autores en la crítica de cine (francesa sobre todo):

*“expresa el deseo de **definir a un ‘autor de films’ mediante su tratamiento de la puesta en escena, su ‘mirada’, su ‘distancia’ con respecto al mundo [...] Estilo, entendido como característica individual relacionada con una concepción del mundo, cuando no con una moral o con una metafísica**”<sup>363</sup>.*

Se pretende por lo tanto **caracterizar el estilo mediante la descripción de la mirada personal del autor cinematográfico en términos de planificación, encuadres, ángulos, puesta en escena, iluminación, movimientos de cámara, dirección de actores, montaje, etcétera, etcétera.**

Hay que definir los estilos individuales más objetivamente, mediante una caracterización más firme y precisa de los estilos dominantes en relación a los cuales se singulariza cada cineasta (consciente o inconscientemente)<sup>364</sup>. En McTiernan encontramos a un autor marcado por su cultura cinematográfica, por las características diferenciales y diferenciadoras del género o temática que desea tratar, por su conocimiento de la cultura previa que identifica a todo relato audiovisual (cinematográfico) narrativo y que ha de respetarse para obtener un resultado, al menos inteligible, y para crear (sin olvidar las tendencias y corrientes estéticas actuales y pasadas) un sello para la posteridad (como

---

<sup>363</sup> AUMONT, Jacques y MARIE, Michel, *op. cit.*. Pág.: 285.

<sup>364</sup> Es muy importante el análisis de las formas fílmicas como hemos destacado, porque permite romper con el subjetivismo e impresionismo que penalizan las descripciones estilísticas basadas en actos de fe, tal y como se venía haciendo en relación con algunos de los directores de cine más destacados como Howard Hawks o Fritz Lang por ejemplo.

débito de las generaciones de directores futuros). Para todo ello, el análisis del filme es, sin lugar a dudas, la herramienta adecuada.



## **BLOQUE IV. EL AUTOR CINEMATOGRAFICO.**

HANS: “Y cuando Alejandro contempló la inmensidad de sus dominios lloró porque no había más mundos por conquistar”.

*Jungla de cristal.*





El cine narrativo y especialmente el cine narrativo estadounidense que es nuestro objeto de estudio en la presente investigación (cine comercial factura en Hollywood) puede ser considerado cine de autor porque está realizado por directores que, ajenos o no –una mayoría- al circuito industrial, han sabido dejar su huella propia y particular con unas formas de dirigir muy personales, fácilmente identificables e imitables.

Considerar a John McTiernan como un autor nos obliga a señalar unas características, una apuesta personal si se prefiere, en su dirección que nos legitimen a ello (en la labor de coordinación que supone estar al mando de una producción cinematográfica, mastodóntica empresa si consideramos además el calibre de las grandes producciones hollywoodienses de gran presupuesto y de las que se espera obtener mayores beneficios), algo que haremos en el epígrafe dedicado al estudio de sus estilemas; pero es obligatorio comenzar primero por estudiar la noción de autor y de autor cinematográfico, siguiendo las grandes líneas marcadas por los autores más destacados, para acabar concretando el lugar que ocupa el estilema de autor en la narrativa cinematográfica.

Solo de esta forma, una vez tengamos ubicado y definido el concepto de estilema, una vez que hallemos el lugar en que buscar el sello autorial, podremos enfrentarnos a la ardua tarea de analizar sus películas para encontrar sus huellas personales en forma de estilemas de autor.

#### IV. El autor y sus funciones.

Hemos de retrotraernos brevemente a la distinción y división que autor y profesor estadounidense Seymour Chatman hacía de la **Historia** y el **Discurso** dentro de la **Narración**, así como a la puntualización de influencia semiótica realizada en torno al esquema que nos ofrecía la separación entre **Expresión** y **Contenido**, tanto en **Sustancia** como en **Forma**, y recuperar el diagrama de la estructura narrativa<sup>365</sup> ya representado líneas arriba (y que por razones de espacio no volvemos a repetir aquí) para iniciar el camino por el que las huellas del autor han de marcar su itinerario y sernos mostradas para su análisis.

Teniendo bien presente esos esquemas y diagramas, y una vez analizados, nos serviremos de las obras de Wayne C. Booth, *La retórica de la ficción*<sup>366</sup>, y de Graciela Reyes, *Polifonía textual: La citación en el relato literario*<sup>367</sup>, como guías introductorios cuales Virgilio<sup>368</sup>, maestros<sup>369</sup> de quienes ir de la mano a la hora de adentrarnos en los terrenos de la narrativa centrados en el autor, sus funciones y recursos, con la esperanza de que estos caminos no se nos presenten como nuestros infierno y

---

<sup>365</sup> CHATMAN, Seymour: *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Editorial Taurus. Madrid. 1990.

<sup>366</sup> BOOTH, Wayne C.: *La retórica de la ficción*. Editorial Bosch. Barcelona. 1974.

<sup>367</sup> REYES, Graciela: *Polifonía textual: La citación en el relato literario*. Editorial Gredos. Madrid. 1984.

<sup>368</sup> Publio Virgilio Marón, autor de *La Eneida* (siglo I antes de Cristo), maestro, guía y razón del poeta Dante en el tortuoso camino que recorre en su *Divina comedia*.

<sup>369</sup> No olvidamos ni olvidaremos, como ya nos encargaremos de citar en adelante, los trabajos de otros autores en esta materia como pudieran ser Jesús García Jiménez, Francisco García García, David Caldevilla, o los grandes autores de siempre que también se ocuparon de estudiar el autor en el cine como puede ejemplificar Jean Mitry.

purgatorio particulares y privados. Supondrán el eje vertebrador de nuestra hipótesis inicial y por ello conviene detenerse ahora en su desarrollo.

*“En el discurso literario hay un hablante o sujeto de enunciación primero, básico, el narrador autorizado, pero muchos enunciadore s a los que se atribuyen discursos, y muchos locutores a los que momentáneamente, caprichosa o consistentemente, se deja hablar allí donde la narración progresa como escena. Muchas son, pues, las voces de la narración asumidas o reproducidas por el narrador, y muchas las voces que el narrador cita, recita, sus-cita. En esta algarabía de discursos con orígenes diferentes que constituyen la sustancia misma del relato, no siempre es fácil distinguir la voz fundadora, en principio veraz, del narrador. Pero tal distinción es indispensable: si no sabemos ‘quién lo dice’ no sabes ‘si sucedió’, o si es una alucinación, un sueño, un recuerdo, una fábula falsa en el marco de la fábula verdadera de la ficción.*

*El narrador, con sus afirmaciones descriptivas y narrativas, crea el sistema de proposiciones que constituyen el mundo ‘cierto’ de la ficción del cuento o de la novela. Su relato configura un interlocutor, el narratario, que ha de tomar al pie de la letra las afirmaciones del narrador. El lector de carne y hueso que no se pone en lugar del narratario no lee la literatura como literatura; esa participación creativa comienza con la suspensión de incredulidad de que habló Coleridge”<sup>370</sup>.*

---

<sup>370</sup> REYES, Graciela, *op. cit.*. Págs.: 92-93. Reyes también señala la distinción de los cuatro tipos de auditorio o audiencia realizada por Peter Rabinowitz, autor de “Truth in fiction: A reexamination of audiences” para *Critical inquiry* (4, 1977, págs.: 121 a 142), de marcado talante semiótico. Esas diferenciaciones serían: *audiencia real*, *audiencia del autor* (el auditorio que toma el texto como

Esta **suspensión de incredulidad**, término acuñado por el poeta inglés Samuel Taylor Coleridge<sup>371</sup>, ha servido como elemento de estudio para analistas literarios, aunque también ha contado con sus detractores<sup>372</sup>, e incluso se ha explicitado en alguna que otra obra cinematográfica, como es el caso de *“Instinto básico”* dirigida por Paul Verhoeven (1992). Su protagonista, la escritora Catherine Tramell (licenciada en literatura y psicología), basa el éxito de sus obras en la correcta suspensión de

---

comunicación ficticia producida por el autor), *audiencia narrativa* (que toma el texto como comunicación auténtica del narrador) y *audiencia narrativa ideal* (que interpreta la comunicación del narrador según los deseos del narrador). Estas distinciones intentan dar cuenta del fenómeno de la lectura, donde los papeles señalados se cumplen simultáneamente.

<sup>371</sup> Samuel Taylor Coleridge (1772-1834) acuñaría el término en la que es considerada por muchos como su *magnus opus*, escrita en 1817, *Biographia literaria* (podemos encontrar la edición española a cargo de la editorial Pre-Textos, Valencia, 2010). Es un proyecto literario, filosófico, crítico, político y teológico sin parangón, y en él hace referencia al volumen de poesías que publicó de forma conjunta con su amigo y poeta William Wordsworth en 1798 bajo el título *Baladas líricas* y que es el origen del término: “*Esta idea dio origen al proyecto de Baladas líricas; en el cual se acordó que debería centrar mi trabajo en personas y personajes sobrenaturales, o al menos novelescos, transfiriendo no obstante a estas sombras de la imaginación, desde nuestra naturaleza interior, el suficiente interés humano como para lograr momentáneamente la voluntaria suspensión de la incredulidad que constituye la fe poética*” (el subrayado es nuestro). Es un concepto que deriva de la verosimilitud aristotélica, “*la función del poeta no es contar lo sucedido, sino lo que podría suceder y lo posible en virtud de la verosimilitud o la necesidad [...] Como dice Agatón, ya que es verosímil que ocurran muchas cosas también contra la verosimilitud. Pues es verosímil que también ocurran cosas al margen de lo verosímil*” (ARISTÓTELES, *Poética*, editorial Itsmo, Madrid, 2002, pág.: 53). Siempre es preferible una mentira creíble que una verdad increíble.

<sup>372</sup> Uno de los autores que desafió el concepto de suspensión de incredulidad fue el novelista J. R. R. Tolkien, quien, a la hora de hablar de los cuentos de hadas (teniendo como lector ideal el infantil y no el adulto), defendía la noción de ‘sub-creación’ frente al término de Coleridge: “*A esa condición de la mente se la ha denominado ‘voluntaria suspensión de la incredulidad’. Mas no parece que esa sea una buena definición de lo que ocurre. Lo que en verdad sucede es que el inventor de cuentos demuestra ser un atinado ‘sub-creador’. Construye un Mundo Secundario en el que tu mente puede entrar. Dentro de él, lo que se relata es ‘verdad’: está en consonancia con las leyes de ese mundo [...] Cuando surge la incredulidad, el hechizo se quiebra; ha fallado la magia, o más bien el arte. Y vuelves a situarte en el Mundo Primario, contemplando desde fuera el pequeño Mundo Secundario que no cuajó. Si por benevolencia o por las circunstancias te ves obligado a seguir en él, entonces habrás de dejar suspensa la incredulidad (o sofocarla); porque si no, ni tus ojos ni tus oídos lo soportarían. Pero esta interrupción de la incredulidad sólo es un sucedáneo de la actitud auténtica, un subterfugio del que echamos mano cuando condescendemos con juegos e imaginaciones, o cuando (con mayor o menor buena gana) tratamos de hallar posibles valores en la manifestación de un arte a nuestro juicio fallido [...] Es posible que esta suspensión de la incredulidad sea así un estado mental algo laso, pobre o sentimental, y es posibles que esté algo escorada hacia lo ‘adulto’. Me da la impresión de que ésta precisamente es con frecuencia la posición de los adultos ante un cuento de hadas. Los retiene y sostiene el sentimiento (recuerdos de la niñez o nociones de a lo que la niñez debería asemejarse); creen que el cuento debería gustarles. Pero si verdaderamente les gustase por sí mismo, no tendrían que dejar la incredulidad en suspenso; creerían sin más...*”. TOLKIEN, J. R. R.: “Sobre los cuentos de hadas” incluido en *Los monstruos y los críticos y otros ensayos*. Editorial Minotauro. Barcelona. 1998. Págs.: 24-25.

incredulidad tanto en las conciencias como en las consciencias de los lectores a los que atrapa con sus relatos. La película, vehículo para el lucimiento de Michael Douglas y una emergente e inolvidable Sharon Stone, mezcla las dosis justas de suspense, intriga, psicología y sexo para convertirse en un éxito de taquilla que ha regalado para la posteridad diálogos tan memorables como este: “*Cuando inventas cosas deben ser creíbles, se le llama suspensión de incredulidad*”, es lo que afirma Catherine Tramell a los policías Nick Curran y Gus a quienes acompaña a comisaría para prestar declaración; el compañero del protagonista solo puede responder: “*¡Encantador, suspensión de incredulidad!*”.

En relación con esta suspensión de incredulidad surgiría el concepto informativo de ‘competencia y plenitud’, no sólo el de veracidad, algo que analiza en profundidad Graciela Reyes. Esta aclaración viene refrendada por la reconstrucción que el lector ha de hacer del mundo narrado, del mundo ‘emitido’, en su mente con la información que le proporciona el narrador (y que ha de ser veraz además de permitir esa reconstrucción). Pero, como ocurre con todos los actos comunicativos, el del narrador también puede padecer defectos. Si se trata de un narrador-personaje, estos defectos sólo pueden achacársele a él. Si se trata de un narrador que cuenta los hechos en tercera persona, la situación se desdobra en dos: por un lado tendríamos un narrador personal, un narrador común, atendiendo a la normalidad de la conducta comunicativa externa a ese acto particular de emisión informativa (se atienen a las reglas de la comunicación que imperan fuera de la ficción) y que carece de esos datos que proporcionaría una transmisión informativa pura. Por otro lado tendríamos un narrador impersonal omnisciente que oculta parte de la información que se reserva para sí porque la domina como si poseyera *poderes suprahumanos* como

nos dice Reyes. Aunque este fuera de nuestras exigencias de verosimilitud, debe respetar la norma de construcción del mundo imaginario, es decir, refleja una menor verosimilitud dentro del proceso descodificador del lector-receptor, pero no por ello puede estar al margen, como decimos, del compromiso de ‘verdad’ al que se someten sus enunciados<sup>373</sup>.

En sus obras, McTiernan adopta el papel de narrador impersonal omnisciente, sin atender a ningún otro tipo de narrador dentro de la ficción cinematográfica. Si que emplea, en algunas ocasiones, elementos focalizadores en los que el personaje se corresponde con el narrador, como pudiera ser la voz en off utilizada en *“El guerrero número 13”* como solución narrativa para contarnos el periplo de Ahmed Ibn Fahdlan desde Bagdad hasta las tierras del norte tras su ofensa a un hombre del Califa por enamorarse de su esposa, con el correspondiente ahorro de tiempo inútil que supondría mostrar todo ello en imágenes cuando no guarda relación con la trama central de la narración. Otro aspecto focalizador de la narración es la cámara subjetiva, que hace coincidir lo que vemos con lo visto por un personaje, y, por lo tanto, la información que nos llega coincide con lo que éste observa de la realidad que le rodea; pero no es este un aspecto que McTiernan utilice en exceso y cuando lo hace tiene una intención funcional sin motivos semánticos importantes, es decir, no tienen un valor significativo pleno, más bien están utilizados (los planos de cámara subjetiva) de manera funcional, justificados por la propia historia. Piénsese por ejemplo en los planos picados de *“Jungla de cristal”* para mostrarnos lo que John McClane ve desde las alturas del edificio

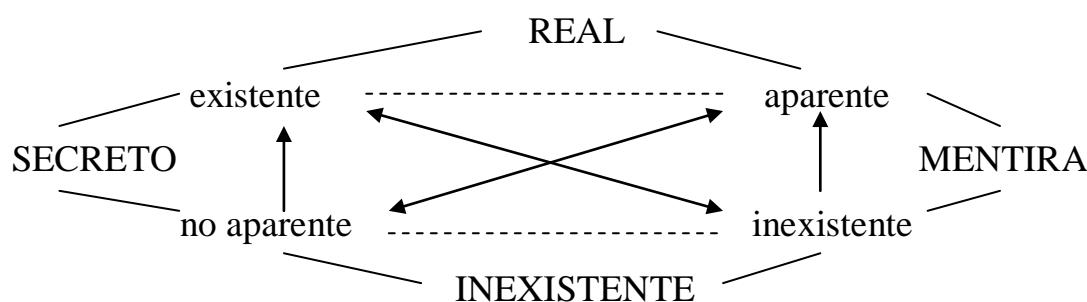
---

<sup>373</sup> Que mejor ejemplo de ello que el narrador recurrente en la obra del maestro Luis García Berlanga, que supera esos poderes suprahumanos para alcanzar la categoría cuasi divina (herencia del neorrealismo italiano). En *“Bienvenido Mister Marshall”* (1952) se plasma en la pantalla mediante contrapicados o apariciones y desapariciones de los participantes en la escena por ejemplo.

Nakatomi, o los planos que muestran lo observado por el periscopio en cualquier de los tres submarinos protagonistas de *“La caza del Octubre Rojo”*. Al narrador literario y, por extensión, al narrador audiovisual (cinematográfico) le están permitidas ciertas licencias, gracias a las cuales podemos ver, *“como con una lupa, o como en los espejos cóncavos y convexos del callejón del Gato”*<sup>374</sup>, los mecanismos de los actos comunicativos ‘naturales’ y la manera en que transmiten y damos sentido a nuestras experiencias. Nos recalca Graciela Reyes que:

*“Al narrador literario le está permitido aun lo más paradójico, mentir”*<sup>375</sup>.

Recurriremos ahora a Mieke Bal y su esquema sobre el valor de la verdad para arrojar algo de luz sobre las posibilidades habidas que podemos encontrarnos<sup>376</sup>:



Implicación →

Oposición - - - - -

Contradicción ↔

<sup>374</sup> REYES, Graciela, *op. cit.*, Pág.: 94.

<sup>375</sup> *Ibíd.*

<sup>376</sup> BAL, Mieke: *Teoría de la narrativa: Una introducción a la narratología*. Editorial Cátedra. Madrid. 1990. Pág.: 43.



Aunque los ejemplos cinematográficos son escasos no por ello dejan de ser destacables en lo que a este punto se refiere. Ya hemos mencionado con anterioridad algunas obras que recurren a saltos hacía atrás poco fiables (los denominados ‘flashback’) como pudieran ser “*Rashomon*” de Akira Kurosawa (1950), “*Pánico en la escena*” del maestro Alfred Hitchcock (1950), “*Sospechosos habituales*” realizada por Bryan Singer (1995), “*Memento*” dirigida por Christopher Nolan (2000) o “*Héroe*” de Yimou Zhang (2002), por recordar sólo unos pocos ejemplos citados<sup>377</sup>. Todo ello supone una concepción del narrador como ‘*santo padre*’, garantía de la veracidad de lo contado, que no se debe confundir con la capacidad de cumplimiento de los hechos mostrados en el mundo real.

Aunque no se trata de una mentira en sentido estricto, la obra maestra ganadora del premio de la Academia de las Artes y Ciencias cinematográficas de Estados Unidos en 1973, “*El golpe*” dirigida por George Roy Hill, cimenta su sorprendente final en el encubrimiento de gran parte de información –crucial hemos de decir- que posee el director-narrador de la película, quien transmite de forma veraz toda la información hasta el final (no lo hace de forma, digamos, sospechosa) provocando la

---

<sup>377</sup> Intentar adornar la verdad o intentar mentir al espectador es un juego muy arriesgado que en la mayoría de las ocasiones supone el fracaso en taquilla de este tipo de narraciones, como le sucedió a Hitchcock. Ahora bien, si la estrategia le salió mal al maestro del suspense, paradójicamente otras películas que han ocultado información esencial al espectador con la intención de buscar la sorpresa en el clímax final del filme (lejos de la manipulación legítima para la creación del suspense e intriga característicos del cineasta británico) han cosechado rotundos éxitos de taquilla. Es el caso ya mencionado de “*El sexto sentido*” de M. Night Shyamalan (1999), en la que se falsean escenas y se oculta información intencionadamente por parte del realizador, pero que obtuvo una respuesta positiva por parte del público (aunque es cierto, y no podría ser de otro modo, la cinta adolece de un segundo visionado –no hay sorpresa final, y si bien es cierto que una vez vistas las películas de Hitchcock ya conocemos el final de las mismas, éstas están construidas sobre una tensión, intriga y suspense que permite el disfrute de un nuevo visionado sin importar el conocimiento del desenlace del relato, no nos importa, como espectadores, conocer el final de antemano; no ocurre así con la película de Shyamalan-, no digamos ya un tercer visionado o siguientes).

sorprende en el espectador que no se siente engañado, si más bien espectador de un magistral truco de prestidigitador, con la diferencia de que aquí el mago sí que revela sus trucos al final de la función, una vez el filme ha alcanzado el deseado final feliz.

El arrollador éxito de crítica y público de la película de Roy Hill propicio numerosas imitaciones, incluida una secuela que no supo estar a la altura, *“El golpe 2”* (1983) de Jeremy Paul Kagan<sup>378</sup>. Pero este tipo de juegos malabares encubriendo información al espectador no siempre son bien correspondidos por parte de un público que no quiere sentirse engañado. A imitación del tono de la cinta de Roy Hill, pero adaptada a tiempos más modernos, Steven Soderbergh realizó su particular trilogía de ‘golpes’ con *“Ocean’s eleven. Hagan juego”* (2001), *“Ocean’s twelve. Uno más entra en juego”* (2004) y *“Ocean’s thirteen”* (2007). El modelo está tan inspirado en el clásico que hasta contó con los actuales Robert Redford y Paul Newman, Brad Pitt y George Clooney respectivamente<sup>379</sup>, cosechando un enorme éxito de taquilla –es un divertimento sin prejuicios- gracias tanto al carisma de sus protagonistas como al particular, personal, estilo de Soderbergh (en su vertiente más comercial).

Siguiendo nuestro camino, en lo que al concepto y grado de fiabilidad atribuible al narrador se refiere, Wayne C. Booth (uno de los autores que más ha profundizado en este terreno) acuñó los términos de *narrador fidedigno* y *narrador informal* o *falible*:

---

<sup>378</sup> George Roy Hill no quiso saber nada de la segunda parte pues estaba centrado en otros proyectos. Tras *“El golpe”*, siguió ofreciendo obras maestras como la magistral *“El castaño”* (1977) por ejemplo.

<sup>379</sup> Robert Redford dio, en cierto sentido, la alternativa a Brad Pitt ese mismo año protagonizando juntos la excelente película *“Juego de espías”* del siempre interesante Tony Scott (2001). La trama gira en torno a la relación maestro (Redford) aprendiz (Pitt) con la Agencia Central de Inteligencia estadounidense, la guerra fría y la República Popular de China como telones de fondo.

*“He llamado a un narrador ‘fidedigno’ cuando habla o actúa de acuerdo con las normas de la obra (es decir, las normas del autor implícito), ‘informal’ cuando no lo hace”<sup>380</sup>.*

El narrador informal o falible está distanciado del autor implícito – que sustenta las normas y valores de la obra, como veremos más adelante-, pero, por el momento, nosotros preferimos conservar la concepción de la figura del narrador como sustentador de un mundo cierto dentro la ficción consensuada con el lector-espectador-receptor. Este narrador crea un sistema de proposiciones con sus afirmaciones descriptivas y narrativas que sirven para delimitar, distinguir lo cierto de lo que no lo es, en general, para diferenciar lo que sí existe (lo que es siempre mostrado) de lo que no existe (la información que no ha sido dada y que no puede serlo porque no tiene carta de naturaleza en el universo ficcional de la película concreta)<sup>381</sup>. De ahí el peligroso juego de filmes como *“El golpe”* u *“Ocean’s eleven. Hagan juego”*; sus relatos configuran un interlocutor –narratario- que ha de tomar al pie de la letra las afirmaciones del narrador. El lector-espectador-receptor que no se ubica en el lugar del narratario no afronta la literatura en cuanto literatura (volvemos sobre la ya citada suspensión de incredulidad).

---

<sup>380</sup> BOOTH, Wayne C.: *La retórica de la ficción*. Editorial Bosch. Barcelona. 1974. Pág.: 150.

<sup>381</sup> Seymour Chatman nos aclara que: *“Lo que hace a un narrador no fidedigno es que sus valores divergen notablemente de los del autor implícito; es decir, el resto de la narración –la norma de la obra- entra en conflicto con la presentación del narrador y empezamos a sospechar de su sinceridad o competencia para contar la ‘versión verdadera’.* El narrador no fidedigno prácticamente se contradice con el autor implícito, de otro modo no sería aparente su condición de no fidedigno”. CHATMAN, Seymour: *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Editorial Taurus. Madrid. 1990. Pág.: 160.

La teoría literaria se ha visto alborotada por la afirmación de un grupo de lingüistas que defienden la teoría de que la figura del narrador es una construcción superflua, es decir, el relato literario carece de narrador<sup>382</sup>. Aunque no compartimos su postura, es obligatorio citarla para no pecar de parcialidad.

Su deducción se fundamenta pues, en una crítica a la consideración tradicional del lenguaje como instrumento de comunicación. El lenguaje no siempre cumple funciones comunicativas y para evidenciarlo teóricamente señalan el relato literario –su ‘fiction’, que hace coincidir, según Banfield, un género y un estatus lógico, no por casualidad según la autora-. De esta forma, consideran que el relato existe –es- en sí mismo. El lenguaje, nos dice Ann Banfield<sup>383</sup>, no tienen siempre funciones comunicativas porque entrañarían un ‘yo’ hablante y un ‘tú’ oyente, también sirve para cumplir funciones expresivas puras, esto es, sin comunicación, lo que no exige un ‘tú’ oyente. Resulta bastante claro que ‘yo’ no implica ‘tú’ (monólogos interiores, fluir de conciencia, etcétera, nos indican que esto es así), ‘tú’, por el contrario, nos recuerda Reyes, implica ‘yo’. Esta situación asimétrica sólo es verificable, según Banfield, en textos escritos de naturaleza ficticia<sup>384</sup>.

*“Estos textos que carecen de narrador, carecen, para decirlo de un modo menos confuso, de una entidad comunicativa:*

---

<sup>382</sup> Según Ann Banfield (*Unspeakable sentences: Narration and representation in the language of fiction*, editorial Routledge, Londres, 1982), citada por Graciela Reyes: “la teoría se fundamenta en una crítica a la usual consideración del lenguaje como instrumento de comunicación”. Para ellos el lenguaje no siempre cumple funciones comunicativas y el relato literario (lo que ellos denominan ‘fiction’) sería la evidencia teórica que precisan para afirmarlo. El Estilo Indirecto Libre también ocasionó las mismas controversias en su momento más álgido. REYES, Graciela, *op. cit.*. Pág.: 94.

<sup>383</sup> Citada siempre por Graciela Reyes.

<sup>384</sup> “Al menos en las lenguas occidentales; otras, al parecer, han gramaticalizado la no comunicación”. REYES, Graciela, *op. cit.*. Pág.: 95.

*así la narración literaria en tercera persona, que no es ni comunicativa ni expresiva, y el EIL (estilo indirecto libre), que es puramente expresivo: las de la narración y las del EIL son, literalmente, las unspeakable sentences (frases no narrables)”<sup>385</sup>.*

Zanjando la cuestión dentro del ámbito lingüístico, hay que señalar dos problemas que surgen al amparo de lo expuesto líneas arriba. Como bien se encarga de señalarnos Graciela Reyes, el primer problema es el de la validez de una competencia lingüístico-literaria por la cual el lector entrenado puede distinguir entre lo gramatical y lo agramatical; y, segundo problema, la validez de trabajar con oraciones –o secuencias sólo marcadas por la cohesión gramatical- desatendiendo por completo el contexto en teoría (no en la práctica). Baste como recordatorio, porque estás páginas no han de ser lugar para ello, que para trasladar estos conceptos al ámbito audiovisual es obligatorio retomar los estudios de la semiótica.

Ya desde nuestra infancia, no dice Reyes, aprendemos a convertirnos en un ‘tú’ como personaje que interpretamos ante una historia que nos refiere un emisor, representamos ese papel para oír lo que alguien cuenta, fingir creerlo e ignorar su desenlace si no lo ignoramos, incluso alarmarnos y sufrir si así lo exige la narración. Es esta la base psicológica en la que se basan los relatos de acción y entretenimiento que propone John McTiernan. El director nos muestra su habilidad para ubicarnos en la situación de ese ‘tú’ receptor para asombrarnos, alarmarnos o regocijarnos, incluso a sabiendas de que al final, el héroe protagonistas vencerá sobre el mal, que nada malo (entiéndase irreversible) le sucederá y que todo es una ficción rodada para nuestro goce y placer. Dado que McTiernan es conocedor de

---

<sup>385</sup> Ibídem.

los ‘trucos’, personajes, situaciones, acciones y demás elementos conformantes del relato que producen los efectos deseados de espectacularidad y complicidad del espectador (necesarios para el buen fin de sus películas), serán utilizados película tras película como se verá más adelante, como una fórmula que funciona porque es conocedor de esos elementos.

**La importancia de McTiernan radicaría pues en: un relato constituido por el discurso del narrador –en sí mismo polifónico- y el discurso de los personajes citados por el narrador con todas sus correspondientes cualidades polifónicas ricas y variadas, donde la ubicación del autor (director de la película) queda fuera de la estructura de la comunicación ficticia, pero no es una estructura ausente, es quien cita, muestra y usa el discurso. Nos hallamos ante la base teórica que sustenta el sello autorial en tanto en cuanto el autor se muestra como focalizador de la narración.** Por este camino nos encontraremos con estructuras narrativas que permiten tomar posturas entendidas como opciones creativas, por las cuales, al ser personales, el autor se nos muestra en toda su importancia como ente inventivo, “*la inventio y la intellegentia de la misma mano que las alimenta*” como nos señala David Caldevilla.

#### **IV. 2. El autor implícito y la ordenación del acto narrativo de ficción.**

En la estructura del acto narrativo ficticio que a continuación examinaremos, se comunican realmente **narrador** y **narratario**. En lo que al narrador se refiere es preciso, en primer lugar, distinguir el relato en primera persona, en el cual el narrador es un personaje o un testigo<sup>386</sup>, del relato en tercera persona, en el cual el narrador cuenta desde fuera, sin participar en el mundo narrado, es decir, sin mostrarse gramaticalmente como narrador.

*“En buena lógica lingüística no puede existir un hablante que sea él y no yo: el origen de un texto sólo puede ser un yo”*<sup>387</sup>, nos señala Graciela Reyes. Es por ello que, entre otros autores, Gerard Genette haya propuesto términos más exactos atendiendo a la participación o no del narrador en el universo de ficción, es decir, atendiendo a su participación en la diégesis. De esta forma podemos encontrarnos con un **narrador homodiegético**, un ‘yo’ narrativo, y con un **narrador heterodiegético**, un ‘él’ y en ocasiones un ‘tú’<sup>388</sup>. De esta forma, toda narración en primera persona es, por definición, homodiegética.

---

<sup>386</sup> No olvidemos esa variación *sui generis* que supone el narrador *ex machina* característico del cine de Berlanga como demuestra *“Bienvenido Mr. Marshall”* (1952) por ejemplo.

<sup>387</sup> REYES, Graciela, *op. cit.*. Pág.: 97.

<sup>388</sup> *“Es heterodiegética, por definición, cualquier narración que no es (lo que no es o fingió no tener lugar) en primera persona”*. GENETTE, Gerard: *Nouveau discours du récit*. Editorial Seuil. París. 1983. Pág.: 92.

En relación al uso del ‘tu’ o segunda persona, Booth señala que los esfuerzos por usarla *“nunca han sido muy afortunados, pero es asombroso cuán poca diferencia real produce esta elección. Cuando se me dice al principio de un libro, ‘usted ha puesto su pie izquierdo...usted se escapa por la estrecha abertura...sus ojos están medio abiertos’ es verdad que la radical artificialidad distrae por un tiempo. Pero [...] sorprende cuán rápidamente uno es absorbido por el ‘presente’ ilusorio de la historia, identificando la propia visión con el ‘vous’ casi tanto como con el ‘yo’ y el ‘él’ de otras historias”*. BOOTH, Wayne C., *op. cit.*. Pág.: 142. Evidentemente este tipo de uso es más afortunado en el cine, donde, en muchas ocasiones, se combina la narración en tercera persona del ‘él’ y la del ‘tú’ dentro de un mismo filme, aunque también existen películas con narración en segunda persona como por ejemplo *“El año pasado en Marienbad”* dirigida por Alain Resnais (1961).

En la **narración homodiegética** el narrador, junto a las señales de la enunciación, **deja en el texto marcas de su personalidad** aunque su intencionalidad no sea más que actuar como mero cronista. De esta forma, el autor puede ofrecernos una evaluación personal del mundo de ficción, mediante el uso de signos de enunciación que pueden entenderse como un ‘yo’ del personaje narratorio como son los monólogos interiores, cámaras subjetivas o miradas a cámara que rompen con la no presencia de un narrador visual, e incluso en narraciones en tercera persona omnisciente.

En la narración heterodiegética el autor, al no constituirse como emisor por medio de la enunciación (el narrador al no constituirse como hablante), carece de personalidad, es humano –el narrador heterodiegético– pero falta de sustancia psicológica; hablamos de un narrador impersonal por oposición al personal (aquel que dice ‘yo’). Al estar privado de esa personalidad, de esa condición humana, es natural que se confunda el narrador impersonal con el autor real, el de carne y hueso: su estilo o su visión del mundo son achacables al autor y no al narrador. Como señala Reyes, el narrador impersonal tiene por única función afirmar la realidad del mundo ficticio, manteniendo la exigencia de correferencialidad semántica con el ‘yo’ de la cláusula performativa profunda<sup>389</sup>.

Esta afirmación es, quizás, la de más fácil conquista para la mayoría de los autores al respecto de las **marcas del autor en la obra**. Una reflexión profunda nos llevaría dentro del campo de la psicología del

---

<sup>389</sup> “El narrador es tan transparente y las señales de su enunciación en el texto tan tenues [...] como un fantasma del autor, una imagen casi superpuesta, casi coincidente [...] Creo que la voz narrativa, aunque no dé pistas para reconstruir una persona dotada de ‘sustancia psicológica’, de emociones, sensaciones e ideas, y sólo exhiba la facultad de hablar, debe tener su origen en una ‘persona’, aunque tal persona sea difícil de definir, o de distinguir del autor. ‘Narración impersonal’ es, en todo caso, una expresión tan metafórica como ‘narración en tercera persona’”. REYES, Graciela, *op. cit.*. Pág.: 98.



espectador a tener en cuenta que la narración impersonal es la más adecuada para explicar los casos en los que el narrador y sus señales enunciativas se nos muestran como una imagen desvaída, pero no hemos de olvidar que toda comunicación es un fenómeno humano para el hombre.

Es necesario señalar que, aunque contado en tercera persona, sin recurrir a monólogos interiores, cámaras subjetivas (algunas veces) y demás signos de enunciación que se puedan entender como «yo» del personaje narratorio, ni a miradas a cámara que rompan con la no presencia de un narrador visual, los filmes de McTiernan deducen una evolución personal del mundo de ficción, ficticio, con marcado trasunto personal de su propia vida. Los cuadernos de cine franceses, que siempre han visto con mejores ojos que el resto de la prensa especializada las obras de McTiernan, hacen especial mención a dos personajes de su obra como los más cercanos parecidos: Joseph Campbell, interpretado por Sean Connery en *“Los últimos días del Edén”*, por parecerse a McT en cuanto que es un *“investigador idealista”* al tiempo que un *“gruñón aislado y perdido”*, y Thomas Crown, encarnado por Pierce Brosnan en *“El secreto de Thomas Crown”*, por suponer un personaje desenvuelto con un secreto. A este respecto, desde la revista francesa le preguntaban y McTiernan respondía: *“¿Soy yo Thomas Crown?. Sin duda hay elementos personales...hay significado...no lo sé”*<sup>390</sup>.

La voz narrativa, al contrario de lo defendido por Graciela Reyes, nos ofrece pistas que permiten reconstruir a esa persona dotada de sustancia psicológica, de emociones, sensaciones, ideas, en definitiva, las

---

<sup>390</sup> Declaraciones recogidas en la entrevista publicada por *Cahiers du cinéma*. Número 577. Marzo. París. 2003. Págs.: 18-25.

enunciaciones que percibimos tienen su origen en una persona (fácilmente definible o no, según su propio deseo, o no, de decir cosas sobre ella misma). Cuando el autor desea enmascarar sus marcas, podemos hallarnos ante una ‘estructura ausente’ en palabras de Umberto Eco (camino que los psicoanalistas profundizaron aún más). Tomemos pues la idea de codificación y decodificación modélica sobre la teoría comunicativa tomada como canónica de Herbert Marshall McLuhan cuya universal difusión permite su elusión.

Incluso los autores que han desarrollado trabajos de mayor corte psicológico defienden la existencia de un ‘yo’ que habla o se expresa únicamente, y cualquier otro tipo de pretensión comunicadora sería imposible (pero este es un desvío que no vamos a coger por el momento). Podemos ir más allá todavía, pues el hecho de no querer comunicar supone una comunicación que permite definir e identificar (solo a veces) al emisor, en este caso al emisor que no desea serlo, porque no se puede definir como ‘no emisor’.

A cada tipo de narración le corresponde cada tipo de propiedades. A un ‘él’ se le permite la omnisciencia, la ubicuidad, en el relato, es decir, puede ser infalible, mientras que a un ‘yo’ se le vetan estas posibilidades por su condición irreal, ese ‘yo’, en definitiva, está sujeto a la medida de la comunicación humana. En este punto, hemos de detenernos en el concepto de focalizador que tan bien desarrollaron Gerard Genette y Mieke Bal.

Para Genette el focalizador será el narrador, un personaje o nadie (autor omnisciente), distinguiendo la **voz narrativa** y la **focalización** o **perspectiva**. La función de ver (o percibir) puede corresponder, como

decimos, al narrador o a los personajes (si el narrador delega la percepción en uno o varios de ellos). Pero el sujeto de la percepción, advierte Genette, no es el mismo que el sujeto del discurso. Es decir, si el narrador adopta el punto de vista de un personaje, el focalizador –el lugar donde encontramos el foco narrativo- es el personaje, pero quien habla es el narrador.

Genette, nos dice Reyes, “*niega que la función de percibir corresponda a una entidad narrativa diferente, el ‘focalizador’, refutando de este modo una versión muy ampliamente aceptada de su teoría*”<sup>391</sup>. Como hemos mencionado antes, el focalizador será el narrador, un personaje o nadie<sup>392</sup>. En resumen, la **focalización** es **voz y perspectiva**.

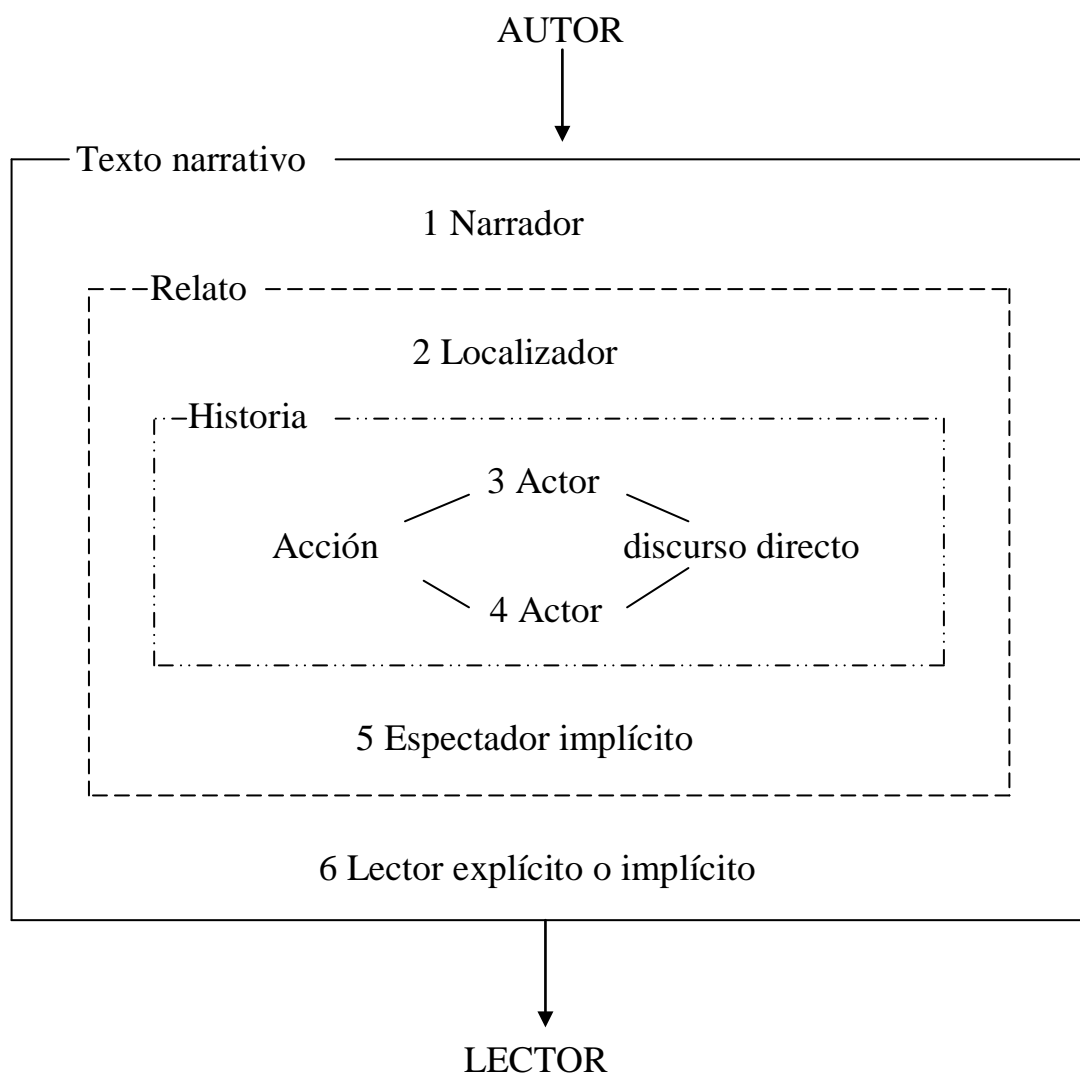
Mieke Bal, en una versión revisada de la teoría de Genette, esquematiza en un cuadro<sup>393</sup> la distinción que éste hace entre texto narrativo, relato e historia. Básicamente se trata de ubicar de forma gráfica los conceptos enumerados hasta el momento para comprenderlos mejor, porque las huellas del autor han de pasar por todas las instancias intervinientes en la narración, ya fuere sujeto agente o paciente de ellas.

---

<sup>391</sup> REYES, Graciela, *op. cit.*. Pág.: 100.

<sup>392</sup> Voz y focalización (perspectiva) constituyen en Genette una estructura a la que suele llamarse situación narrativa. En cuanto a voz opone narración homodiegética y narración heterodiegética –con ciertas reservas, pues la distinción entre una y otra está muy matizada por el autor francés (alternancia entre ‘yo’ y ‘él’ en muchos relatos, narradores cambiantes, indistinguibles de sus personajes o simplemente enmascarados, etcétera)- y focalización cero, focalización externa (la del relato objetivo) y focalización interna (el foco de percepción está en un personaje), produciendo las correspondiente combinaciones entre sí. Este tipo de consideraciones suscita tantos interrogantes que sería necesaria otra investigación doctoral para su completo desarrollo, que no es el objetivo de la presente, dejando al menos constancia, por medio de su anotación, de su consideración para nuestros intereses.

<sup>393</sup> BAL, Mieke: “Narration et focalisation. Pour une théorie des instances du récit” en *Poétique*, número 29, 1977. Pág.: 116. Recogido por REYES, Graciela, *op. cit.*. Pág.: 101.



Texto narrativo —————

Relato - - - - -

Historia - . . . . .

El esquema antes reflejado nos ubica también en el campo de las intenciones que se pueden plantear, o no, en la mente creadora del autor, así como su consecución en el campo de los logros, o no, lo que nos devuelve una vez más a una opción personal sobre el perfil del receptor según el emisor.

Más adelante, cuando nos adentremos en el papel que desempeña el espectador en cuanto a conformar la plenitud de la obra cinematográfica, retomaremos el concepto de espectador ideal (lector en el esquema anterior, tanto da), porque no es otro que el verdadero culminador de la obra audiovisual pues sin él no tendría sentido (o de tenerlo, sería muy poco), ya que, en un sentido amplio, el autor es por encima de todo un comunicador de cosas y hechos más o menos cercanos a él.

El autor real, nos dice Graciela Reyes, es el único origen del texto, en la obra articula sus experiencias, su visión del mundo. Ahora bien, vuelve a señalarnos Reyes<sup>394</sup>, la teoría literaria moderna considera al autor como una entidad silenciosa (con alguna excepción, la llamada ‘ironía autorial’), y salvar la incongruencia que se genera entre un autor silencioso y un autor que se manifiesta explícitamente (muchas veces creado por el lector por la adjudicación que hace de discursos, estilos, intenciones e incluso errores hacía el autor) solo puede hacerse si admitimos la presencia del autor en la obra pero transformado. Es lo que Wayne C. Booth definió como autor implícito.

---

<sup>394</sup> REYES, Graciela, *op. cit.*. Pág.: 102.

**El autor implícito o ideal es la versión inferible –implícita- del autor empírico –real- en su propia obra, más exactamente en cada una de sus obras.**

*“Cuando escribe [el autor] no crea simplemente un ‘hombre en general’, ideal, impersonal, sino también una versión implícita de sí mismo que es diferente de los autores implícitos que nos encontramos en las obras de otros [...] Tanto si llamamos a este autor implicado un ‘escriba oficial’ o adoptamos la expresión recientemente resucitada por Kathleen Tillotson, el ‘segundo ego’ del autor<sup>395</sup>, es claro que la impresión que tiene el lector de esta presencia es uno de los más importantes efectos del autor. Por muy impersonal que trate de ser, su lector construirá inevitablemente un retrato del escriba oficial que escribe de este modo...”<sup>396</sup>.*

Ese autor implícito es siempre distinto del autor real, es una versión superior de sí mismo, un ‘segundo yo’ como lo denomina Booth, construido a medida que crea la obra y diferente en cada una de ellas.

Es implícito, esto es, reconstruido por el lector-espectador a partir de la narración. Pero no es el narrador, sino más bien, utilizando las palabras de Seymour Chatman, el principio que inventó al narrador, quien amontonó

---

<sup>395</sup> Tillotson, en una conferencia ofrecida en la Universidad de Londres en 1959 titulada *The tale and the teller* (pág.: 22), escribía lo siguiente: “Al escribir sobre George Eliot en 1877, Dowden dijo que lo que más persiste en la mente después de leer sus novelas no es ninguno de sus personajes sino ‘uno que, si bien no es realmente George Eliot, es el segundo ego que escribe sus libros, y que vive y habla a través de ellos’ [...] El segundo ego es más sustancial que cualquier simple personalidad humana, tienen menos reservas mientras que tras él se esconde satisfecho el verdadero ego histórico protegido de la impertinente observación y de la crítica”.

<sup>396</sup> BOOTH, Wayne C., *op. cit.* Pág.: 66-67.

las cartas de una manera especial concreta y quien hizo que ciertas cosas y no otras sucedieran a los personajes en unas palabras o imágenes y no otras:

*“A diferencia del narrador, el autor implícito no puede contarnos nada. Él, o mejor dicho, ello no tiene voz, ni medios de comunicación directos. Nos instruye silenciosamente, a través del diseño general, con todas las voces, por todos los medios que ha escogido para enseñarnos. Podemos entender con claridad la noción de autor implícito si comparamos diferentes obras escritas por el mismo autor real pero presuponiendo diferentes autores implícitos”<sup>397</sup>.*

Es imprescindible saber diferenciar entre autor real, autor implícito y narrador. El creador de la obra, la versión (implícita) de sí mismo en la obra (el segundo ego) y el encargado de transmitirnos como espectadores la historia. En el caso de narrador, su existencia no es obligatoria. A estas figuras les corresponden sus reflejos: narratario (tampoco es obligatoria su existencia), lector implícito y lector real. Existe un lector real, como demuestra el hecho de que haya alguien leyendo estas líneas en estos momentos, un lector implícito, entendido como el lector-espectador-oyente (publico) presupuesto por la narración, y, finalmente, un narratario, que reuniría las características del narrador. Sobre estas figuras, sobre estas instancias enunciatoras, profundizaremos más adelante.

---

<sup>397</sup> CHATMAN, Seymour: *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Editorial Taurus. Madrid. 1990. Pág.: 159.

El autor hace asertos sobre el mundo valiéndose de la comunicación imaginaria que se ha diseñado, sometida a otras convenciones, a otra libertad –y a otros límites-, en palabras de Reyes, la de narrador y narratario. Es aquí donde se empiezan a marcar los caminos por donde han de discurrir las huellas del autor físico, real, que dice ‘haciendo decir’, opina ‘haciendo opinar’ y también se calla produciendo silencios<sup>398</sup>.

El autor implícito ha sido concebido como una imagen y no como una voz. Wayne C. Booth ha conceptualizado, como ya hemos señalado, el autor implícito como una versión inferible del autor empírico en su propia obra; más exactamente, en cada una de sus obras. **Si en el compendio grupal de ellas, o al menos un pequeño grupo de ellas, se plantean unas constantes de estilo y contenido, nos hallaremos ante una marca propia en cada uno de los dos campos (historia y discurso) que conforman el relato.**

El autor implícito es el autor tal como se muestra, se construye o se denuncia en su obra. Podemos afirmar pues que el autor es el conjunto de normas –conjunto de elecciones (temas, técnicas, puntos de vista, etcétera)- sobre las cuales está construida la obra y que hacen de ésta lo que es<sup>399</sup>. A la hora de analizar al autor hemos de recordar que **su implicación se**

---

<sup>398</sup> Chatman también ha criticado la insistencia de Booth de establecer las normas de la narración como morales, cuando éstas son solo códigos culturales generales. De esta forma, afirma que el autor real puede asumir las normas que quiera a través del autor implícito y, “*confundir al ‘autor implícito’, un principio estructural, con cierta figura histórica a la que podemos o no admirar moral, política o personalmente debilitaría nuestro proyectos teórico*”; aunque admite la existencia de un terreno abonado para este tipo de discusión como el planteado por Susan Suleiman, quien cree que el autor implícito, así como el narrador, puede ser no fidedigno y por ello el lector-espectador puede aceptar imaginariamente una narración que rechaza ideológicamente. Pero seguir esta vía nos llevaría por otros derroteros que no pretende alcanzar la presente investigación. CHATMAN, Seymour, *op. cit.*. Pág.: 160.

<sup>399</sup> En este sentido nos dice Graciela Reyes, el autor implícito coexistiría con cada palabra, fragmento, destino ficticio de la obra, con todo el sistema de ideas que “*da coherencia al conjunto de entidades o individuos ficticio*”. REYES, Graciela, *op. cit.*. Pág.: 104.



**manifiesta mediante las elecciones audiovisuales** y técnicas de estilo, así como en la ideología que sustenta dichas elecciones, los temas abordados y la forma de acometer la resolución de los conflictos. Tal y como nos indica Graciela Reyes, *“la coherencia de una obra depende, en última instancia, de la nitidez del autor implícito, de la convicción con que sus normas organicen y ejecuten, del poder con que las imágenes nos obliguen a actos de conocimiento o reconocimiento, nos ofrezcan revelaciones o nos sugieran lo indecible”*<sup>400</sup>.

El autor implícito es el responsable de los valores, perspectivas, de aserciones (tanto implícitas como explícitas), y a través de ellas podemos llegar hasta él. Es un interviniente –un hablante para Reyes- polifónico, pues cita a otro mediante sus propias palabras, es decir, da voz mediante su propia voz. Conviene no perder de vista otra particularidad: expresarse por medio de comentarios al margen del discurso del narrador, percibiéndose distintamente el autor en el narrador, en otras palabras, el narrador y el autor han de ser discriminados en un profundo análisis<sup>401</sup>.

Esta figura, por lo tanto, coextensiva con la obra es más verdadera para el lector-espectador que la figura real, verdadera y mortal del autor empírico. La comunicación entre espectador y autor implícito empieza en el título del filme, en los títulos de crédito iniciales (si los hubiere, sino coincidiría con el comienzo mismo de la narración, de la película), y sigue el curso como si de un río se tratase, por sus meandros zigzagües, desandaduras, recapitulaciones, bucles informativos, etcétera, y lo hace de

---

<sup>400</sup> *Ibidem*.

<sup>401</sup> Como por ejemplo los comentarios autorales en la novela tradicional. En el terreno cinematográfico podemos citar el ejemplo de la creación de sensaciones mediante descripciones de ambientes, luces, sombras, efectos (visuales y sonoros) como llevan a cabo directores de la talla de Alfred Hitchcock o Tony Scott.

forma paralela a la construcción del sentido del texto; este ‘principio rector’ o sentido unitario ya fue adelantado por Benjamin Hrushovski, como se encarga de recordarnos Graciela Reyes. Un punto de vista metanarrativo, el punto de vista rector del autor implícito, articulado entre aserciones explícitas y aserciones inferibles<sup>402</sup>.

En la medida en que el espectador es capaz de desdoblarse y adoptar el papel del espectador del autor y narratorio del narrador, puede percibir al autor implícito<sup>403</sup>.

*“El ‘autor implícito’ es como un ‘segundo yo’ del autor. Al tiempo que conforma su obra, configura también, ocultándose entre bastidores, una dimensión superior de sí mismo (una en cada obra), que se ofrece al espectador como tarea de complicidad y de reconstrucción participativa a partir del relato [...] Los signos o ‘marcas’ del narrador son de hecho, como las ‘huellas’ del narratorio, inmanentes al texto narrativo, pero, para erigir a las ‘marcas’ del autor implícito en rasgos de subjetividad*

---

<sup>402</sup> Mijaíl Mijáilovich Batjín (a veces escrito Mikhail Mikhailovich Bakhtin) en su “El discurso en la novela” (que podemos encontrar en *The dialogic imagination*, editado por University Texas Press, Austin (Texas, Estados Unidos), 1981, pág.: 314), lo explica de la siguiente forma: “*Detrás de la historia del narrador leemos una segunda historia, la historia del autor; él es quien nos dice cómo el narrador cuenta las historias, y también nos habla sobre el propio narrador. Sentimos dos niveles en cada momento de la historia; uno, el nivel del narrador, un sistema creíble lleno de objetos, significados y expresiones emocionales, y el otro, el nivel del autor, quien habla (de manera refractada) por medio y a través de la historia. . El narrador, con su propio discurso, entra en este sistema creíble del autor junto con lo que realmente se dijo. Nos desconcierta el énfasis del autor de recubrir al sujeto de la historia, mientras desentrañamos la historia en sí y la figura del narrador cómo él pone de manifiesto tal y como es revelado en el proceso de contar su historia. Si uno deja de sentir ese segundo nivel, las intenciones y los acentos del autor mismo, entonces es que no se ha entendido el trabajo*”.

<sup>403</sup> En el campo de la lingüística y la literatura a este tipo de desdoblamiento se lo ha denominado lectura irónica o autorreflexiva. Es frecuentemente utilizado en las comedias, como factor desencadenante de contradicciones entre lo visto y lo oído, entre la versión de quien cuenta la historia (la describe) y las imágenes que nos la muestran, ofreciendo la verdadera versión de lo que ha pasado o está pasando. Algo muy típico del enredo o el vodevil.

*narrativa, es necesario dar por supuesto que el autor explícito ha sembrado su obra de ciertos vestigios de identidad”<sup>404</sup>.*

El discurso del autor funciona como si de un texto subyacente se tratase, puede emerger en ocasiones y en otras no; y recibe diferente atención e importancia, así como diferentes interpretaciones en las distintas lecturas históricas de la obra. Cuando el narrador lo cita, el texto del autor sale a la superficie, ya fuera por medio de la cita directa –ubicándose en una nueva dimensión, en el texto narrativo, al margen de la del narrador- o a través de la cita indirecta –convirtiéndose el autor en un enunciador del texto. El punto de vista rector del autor se enfrenta a la elección audiovisual rectora del narrador.

Por lo tanto, el autor implícito es un hablante del texto, un hablante citado (o suscitado como prefiere Reyes) por el narrador, el cual, como figura ficticia, ha sido igualmente citado (en otro plano) por el autor real, el autor de carne y hueso. En decir, **el autor real, el autor empírico, inventa (cita) un narrador, del mismo modo inventa (cita) una versión de sí mismo, autor implícito, dentro del discurso de ese narrador (que es su discurso y el de otro)**<sup>405</sup>. A modo de ejemplo: supongamos un escritor que escribe una novela sobre un escritor que escribe una novela sobre un escritor que escribe una novela..., o, visto desde otra perspectiva, imaginemos un pintor que pinta un paisaje que es pintado por un pintor que está pintando un paisaje que es pintado por un pintor, etcétera, etcétera, una

---

<sup>404</sup> GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús: *La imagen narrativa*. Editorial Paraninfo. Madrid. 1994. Pág.: 115.

<sup>405</sup> Graciela Reyes advierte que ese discurso es su discurso y el de otro: “ironía de la creación, que acarrea faltas de control, personajes que dominan a su creador (porque dominan al narrador), e imágenes no deliberadas del autor en su propio discurso, imágenes creadas a pesar de sí mismo”, una enajenación autorial termina por completar la autora. REYES, Graciela, *op. cit.*. Pág.: 107.

sensación *ad infinitum* como la que se logra enfocando con una cámara un televisor que está mostrando lo que la cámara está recogiendo.

En cuanto voz del texto, **el autor implícito es un enunciador**, es decir, **una voz citada, nunca una voz narrativa**. Es cierto, no obstante, que pueden surgir imágenes no intencionadas del autor, esas relaciones esquizofrénicas que menciona Graciela Reyes, en las que un personaje sabe más que su autor, baste con recordar el magnífico ejemplo de Augusto Pérez en la obra maestra (o sencilla nivola utilizando un término propio de su autor) de Miguel de Unamuno *Niebla* (1914).

Nos hallamos pues ante un *topos retórico* en palabras de Wayne C. Booth, que surge como una voz citada y seleccionadora (no es este el momento ni el lugar para plantear si consciente o inconscientemente) de cada imagen o palabra que nos es transmitida, convirtiéndose en el dueño de cada detalle, cualidad, silencio, de la historia que desde el momento en que ha sido enunciada pierde su realidad (su acto de enunciación es ficticio), ya que las normas, reglas y leyes del mundo creado no coinciden con las del mundo real, pero que finge creer que todo es verdad y que esas normas, reglas y leyes son las del mundo (mundo referencial si queremos denominarlo así) para hacérselas verbalizar a su narrador (recordemos la noción de suspensión de incredulidad ya vista con anterioridad).

Muchas han sido las películas que han mostrado, como eje central de su argumento, esta oposición entre mundos reales (entiéndase el mundo cotidiano de los humanos) y mundos ficticios vistos en las pantallas cinematográficas. Un perfecto ejemplo de ello es “*El último gran héroe*” de John McTiernan (1993), donde se produce un doble transito, el del

personaje infantil de Danny Madigan al mundo ficticio donde habita el agente de policía Jack Slater, y el de éste al mundo real siguiendo los pasos del villano de la función, Benedict, quien también ha logrado traspasar la pantalla para colarse en nuestro mundo<sup>406</sup>.

El estilo indirecto libre se opone al concepto de inmediatez, el estilo directo, ‘entrecomillado’, sería la máxima posibilidad de transmisión de autor ficticio que borra sus huellas, con lo que de pequeña falacia conlleva, en general, en los textos literarios. El cine posibilita que sean los propios personajes en la mayoría de las ocasiones (pero no exclusivamente, piénsese por ejemplo, en la voz en off de un narrador) los que digan exactamente lo que quieren sin intermediarios (es decir, sin interpretaciones de terceros), ya que no son imprescindibles. Será entonces, la **dirección de los actores** la que determine los gustos y preferencias de un director ante una posición narrativa dada.

Existen también algunas objeciones al autor implícito, a este *topos retórico*, entre las que destaca la del francés Gerard Genette, quien niega que dicho autor implícito sea una instancia narrativa, discutiendo su condición de imagen del autor. Genette sólo admite **la figura del autor como idea que se hace el lector de éste**<sup>407</sup>. Es muy interesante recoger esta idea<sup>408</sup> del autor francés porque en el mundo del cine comercial en el que

---

<sup>406</sup> Por citar sólo unos pocos ejemplos conocidos: “*La rosa púrpura de El Cairo*” de Woody Allen (1985), “*Una rubia entre dos mundos*” realizada por Ramlal Bakshi (1992), “*Space jam*” de Joe Pitka (1997) o “*Pleasantville*” dirigida por Gary Ross (1998), que recuerda a “*Permanezca en sintonía*” de Peter Hyams (1992).

<sup>407</sup> GENETTE, Gerard: *Nouveau discours du récit*. Editorial Seuil. París. 1983. Pág.: 102.

<sup>408</sup> Otra objeción destacada por Graciela Reyes es aquella que sostiene que la distinción entre autor histórico y autor implícito es falsa, considerando al autor real como otro hablante más en el texto. “*Y esto es así pues sus intenciones diseñarían un conjunto de aserciones presupuestas sin las cuales el texto carecería de sentido, según los defensores de la teoría de la validez de las intenciones autoriales (y de la expulsión del autor implícito, al que, como figura imaginaria, de nada se lo puede hacer responsable en este mundo)*”. REYES, Graciela, *op. cit.*. Pág.: 108.

inscribimos las películas y el director que son objetos de estudio de la presente investigación, las expectativas que suscita el autor-director en el público ante cualquier nuevo proyecto influye en la recepción del mismo antes incluso de llegar a estrenarse. De esta forma, esa idea que el espectador tiene de un autor concreto influye en el éxito (de crítica –un crítico no es más que un espectador con mayor cultura cinematográfica que el público medio, por llamarlo de alguna forma-, cosecha de premios nacionales e internacionales, y de público –recaudación en taquilla, venta de ediciones domésticas, etcétera-) que puede alcanzar una película; un éxito que comienza a fraguarse desde el momento en que se anuncia la producción, esparciendo pequeñas migas de pan en forma de fotos oficiales (generalmente para revistas especializadas) y avances (‘trailers’) para ser visto en cines o a través de internet, y que se remata con su comercialización en *deuvedé* (con diversas ediciones, entre las que destacan aquellas que contienen una banda de sonido especial con los comentarios del director, donde nuevamente influye esa idea que el espectador tiene de éste). Por mencionar un ejemplo donde esta idea cobra especial importancia: recuérdese la polémica suscitada en torno a la realización de la película “*A. I. Inteligencia artificial*” (2001) como un proyecto del director neoyorquino Stanley Kubrick que no llegó a materializar y que tras su fallecimiento cayó en manos de su amigo Steven Spielberg, director final de la película y duramente criticado (y con él, el filme) porque, como argumentaban sus detractores (sorprende pero sí, tienen detractores), la complejidad de la trama no era apta para un director tan comercial y que muestra su particular visión del mundo desde una perspectiva casi infantil (no en todas sus películas, si en algunas), alejada de la compleja óptica adulta que se le suponía a Kubrick.

El espectador no cuenta con unas líneas claras que marquen el camino de la génesis intelectual del texto audiovisual (y que éste apenas deja entrever), solamente puede quedarnos claro, como espectadores, ese principio rector que aglutina las realizaciones de un director (los puntos en común que tienen todas ellas, aunque sea a nivel temático nada más, por ejemplo) una vez completada toda su producción (todo el proceso, que puede llegar a incluir obras colaterales (como pudieran ser libros o comics basados en) a la propia realización cinematográfica. Por ejemplo, poco, o nada por mejor decir, se sabe del alienígena cazador de hombres de la película “*Depredador*” (1987) salvo que ha llegado del espacio exterior y que, gracias a su avanzada tecnología, se dedica a cazar hombres en la jungla centroamericana para coleccionar trofeos con sus calaveras o espinas dorsales. No será hasta más tarde, con la aparición de las viñetas a cargo de la editorial Dark Horse, cuando los espectadores pueden completar la historia de este cazador y de su especie extraterrestre.

Existe, hemos de admitir, una especie de lado oscuro o aspecto oscuro por llamarlo de alguna manera que ensombrece las realizaciones de cualquier autor y McTiernan no escapa a ello. Un aspecto oscuro sobre el cual, el propio autor se encarga de arrojar algo de luz gracias al **concepto de paratexto**, una interferencia en palabras de Graciela Reyes, formada por aquellos datos que son ajenos a un determinado texto (o a varios) sobre el autor implícito. En nuestra aldea global, siguiendo la definición aportada por Marshall McLuhan, el autor-creador tiende a convertirse en una estrella en los medios de comunicación para masas (más globalizados hoy si cabe que ayer gracias a internet) y es por ello que podemos conocer sus vidas casi con detalle; su obra –por supuesto-, sus gustos estéticos, su ideología, su opinión sobre personajes y obras propias o extrañas, sus ‘intenciones’,

su opinión, en definitiva, sobre el mundo en general. Entrevistas, reseñas, presentaciones públicas, declaraciones breves, así como un larguísimo etcétera constituyen ese paratexto clarificador de intenciones y, en consecuencia, de la personalidad del autor<sup>409</sup>.

El conjunto de estos datos pueden ser leídos e interpretados a partir de un sistema de ideas atribuidas anticipadamente a un autor, unas ideas que, contrariamente a la teoría defendida por Wayne C. Booth sobre lo que constituye la única fuente de conocimiento del autor implícito –la obra–, nos llegan desde canales diferentes, pero, como nos dice Reyes, “*no restringe, desde luego, la libertad de leer e imaginar a gusto*”. Es decir, esta información extratextual no empobrece o restringe nuestra visión sobre el texto audiovisual, sino que nos permite corregir interpretaciones, por ejemplo, al ofrecernos más información y elementos para el juicio, aportando una visión más completa y satisfactoria. En decir, cuanto más sepamos de un autor, más de veremos en sus creaciones (y nada nos impediría, por ejemplo, disentir con sus opiniones o interpretaciones de sus obras). De esta forma, podemos decir que las intenciones del autor quedan de manifiesto, por lo que el propio autor queda de manifiesto ante nosotros<sup>410</sup>. Todo ello no supone necesariamente, reconsiderar la noción que del autor implícito hemos visto hasta ahora, pues,

*“una vez integrada en la ficción, la voz del autor (el empírico, el que conocemos por su obra y por otros conductos) se*

---

<sup>409</sup> Plantear un psicoanálisis de una persona sólo a través del estudio de sus obras es una tarea más que complicada según los expertos, aunque algunas pruebas, como el famoso test de Rorschach, se basen en aspectos similares a los que se pueden hallar en un análisis exhaustivo de una obra creativa, sea de la naturaleza que sea, tanto en su conjunto como individualizada. Pero siempre surgirá el problema de las descodificaciones correctas o incorrectas.

<sup>410</sup> Más adelante abordaremos un poco más lo referido al contexto, paratexto y metatexto.



*convierte en la voz de un hablante ficticio, diferente de la voz de la entrevista periodística”<sup>411</sup>.*

Poco más queda por añadir, salvo anotar la necesidad de recuperar el concepto referido a la ubicación del autor-lector esquematizado páginas atrás por su importancia en el desarrollo de la presente investigación. Permítasenos para finalizar, citar nuevamente, no podría ser de otro modo, a Graciela Reyes, cuando hace referencia a la concepción de que la obra, en su caso literaria, en el nuestro cinematográfica,

*“significa más allá de su tiempo, de su contexto, y también de su autor de carne y hueso. El narrador sobrevive al autor histórico, y del autor histórico –del que podemos identificar, y del desconocido, del irrecuperable- nos queda la imagen de sí mismo construida en su obra, y su discurso, articulado al unísono o en contrapunto respecto de los demás discursos de la obra. Quizá pueda decirse que el autor implícito es el conjunto de manipulaciones que el autor ejerce sobre los discursos del narrador y de los personajes en su calidad de citador de unos y otros: al hacerlos comunicarse, se comunica, y al mostrar sus discursos, muestra el suyo en el acto de mostrar experiencias y discursos: experiencias en discursos y experiencias de discursos”<sup>412</sup>.*

---

<sup>411</sup> REYES, Graciela, *op. cit.*, Pág.: 110.

<sup>412</sup> Ídem. Pág.: 114.

#### **IV. 3. El estilema de autor: el sello autorial en la narrativa cinematográfica.**

Entramos en un punto en el que hemos de tratar los elementos más importantes que sustentan la presente investigación, los conceptos y las nociones que nos van a permitir definir las ideas desarrolladas en la presente tesis doctoral. ¿Qué es el estilema de autor? o ¿qué entendemos por sello autorial? son dos de las preguntas capitales que hemos de tratar de responder y, con posterioridad, aplicar a la obra de John McTiernan para saber si es poseedor de ellos, es decir, si tiene sello autorial y de qué estilemas está compuesto éste.

Lo primero que hemos de tener claro, aunque pueda parecernos una obviedad, es que una película cinematográfica es, ante todo, un trabajo colectivo; pero la ordenación de ese trabajo, la dirección que toma y la obtención de un resultado final satisfactorio, recae sobre la figura de una sola persona al que podemos considerar su autor, el director cinematográfico.

*“Preguntarse quién es el autor de un film equivale a suponer que todos los films se realizan de la misma manera, según reglas o métodos idénticos. Lo cual implica ignorar, desde el principio, las condiciones materiales de la producción cinematográfica [...] Por estar el cine industrializado, todo film es producto de un trabajo colectivo; pero si diversos técnicos tienen que resolver problemas particulares, el conjunto es siempre planteado por uno solo, que lo orienta en la dirección que desea*

*verle tomar. Decir que un film es una obra colectiva, dejando entender con esto que el autor es esa misma colectividad, constituye un absurdo. Supone confundir autor y entorno*<sup>413</sup>.

El director de cine suele, las más de las veces, trabajar sobre un material ya existente, desde un guión ya escrito<sup>414</sup> —original o adaptación<sup>415</sup>— hasta una obra preexistente que pretenda convertir en filme, rodeado de un equipo de profesionales especializados en las más diversas tareas de producción cinematográfica. Es, por lo tanto, su dirección, su orientación y ordenación de la película para que esta adquiera el resultado que ha pensado, ideado y concebido, lo que le convierte en autor.

La totalidad del equipo técnico y artístico puede ‘conocer el oficio’, y por ello,

*“por tratarse de la manifestación de técnicos o artistas que desarrollan, cada uno, una especialidad en la que son consumados maestros, es muy raro que la coordinación de sus*

---

<sup>413</sup> MITRY, Jean: *Estética y psicología del cine. 1. Las estructuras*. Editorial Siglo XXI. Madrid. 1978. Pág.: 25.

<sup>414</sup> Suele considerarse erróneamente la idea del autor total como la única válida, es decir, aquella que nos dice que el verdadero autor cinematográfico es aquel que se encarga de la escritura del guión y su transformación en imágenes (incluso de la composición musical o el montaje). Pero, por citar un ejemplo clásico, Alfred Hitchcock trabajó en muchas de sus películas sobre guiones ya redactados —especialmente en su etapa hollywoodiense—, sobre los cuales intervenía durante la producción de la película (algo habitual por otro lado en cualquier realización) y fue uno de los directores que inspiraron la llamada *política de los autores* desarrollada por la crítica francesa a través de los famosos *cuadernos de cine* galos. En el caso de Hitchcock, y de muchos otros, existe una identidad formal y temática fácilmente reconocible que engloba la totalidad de su obra. A esa identidad, a esa personalidad, nos referimos cuando hablamos de autor.

<sup>415</sup> A este respecto, Mitry nos señala que la obra preexistente no es más que un punto de partida, aunque se trate de una (considerada) obra maestra, corregida, reconsiderada o aumentada en otro plano diferente. *“Porque una obra digna de este nombre no es una historia válida en sí que podría expresarse además de modo literario, teatral o cinematográfico, no es un relato que existiría con anterioridad a cualquier forma que fuese y que uno se encargaría de llevar a palabras o imágenes, sino un relato que se construye, se equilibra y se significa al mismo tiempo, adquiriendo vida y sentido no sólo ‘en’ sino ‘por’ la forma que lo expresa [...] Es todo un universo de formas y relaciones que conviene crear, significar mediante imágenes y no ilustrar con imágenes”*. Mitry, *op. cit.*. Pág.: 38.

*esfuerzos esté totalmente desprovista de interés. Dotados de un talento cierto, en posesión de un oficio adquirido muy a menudo tras largos estudios, estos colaboradores preservan al director de las faltas que podría cometer en dominios que él ignora. Ellos ponen de este modo su saber en el activo de ‘su’ obra, y a tal punto es verdad esto que, con suma frecuencia, el arte del director consiste en saber utilizar sus respectivas competencias”*<sup>416</sup>.

Es decir, la maestría del director de cine comienza en saber coordinar el trabajo de todo un equipo técnico y artístico, a través del cual lograr construir una narración que esté impregnada de su persona, de su personalidad.

Compárese por ejemplo con el papel que desempeña un arquitecto, el único autor de un edificio en el que han intervenido un gran número de trabajadores, cuyas realizaciones, cuyas obras si se quiere, se integran en ella. Del mismo modo, los trabajos que llevan a cabo los equipos de efectos especiales por ejemplo, dentro de una realización cinematográfica, se integran en ésta, han sido desarrollados siguiendo los deseos e indicaciones del director y forman parte del filme, pero no lo constituyen. Por ejemplo, los excelentes trabajos en efectos especiales de Ray Harryhausen no le convierten en el autor de películas como *“El viaje fantástico de Simbad”* de Gordon Hessler (1973) o de *“Furia de titanes”* dirigida por Desmond David (1981), sus creaciones se construyen siguiendo las instrucciones de quien ha concebido en su mente la obra cinematográfica, su director.

---

<sup>416</sup> Mitry, *op. cit.*. Pág.: 33.

El trabajo, importantísimo, de todos los colaboradores técnicos (también artísticos, aunque en menor medida) tiene relación directa con una técnica, mientras que la labor del director, en tanto que autor, está relacionada con una estética, es relativo a una estética<sup>417</sup>.

Es por tanto, quien idea, quien concibe la obra a quien podemos denominar su autor. El autor es, en palabras de Jean Mitry:

*“aquél cuya personalidad domina; aquél que ha sabido imponer con mayor seguridad su voluntad creadora”*<sup>418</sup>.

Ahora bien, esa voluntad creadora, esa personalidad dominante, ha de saber plasmarse en el material fílmico, en la película, por lo que el autor:

*“es mucho menos quien imagina una historia que quien le da una forma y un estilo”*<sup>419</sup>.

**El director cinematográfico es el autor en tanto que es el encargado de idear, concebir, ordenar los trabajos cinematográficos que conforman la producción de una película imponiendo siempre su voluntad creadora y proporcionando una forma y un estilo concretos al resultado obtenido, que también pueden encontrarse en la elección temática o el tratamiento de la misma, es decir, esa voluntad creadora se impone tanto en la historia como en el discurso –esa identidad formal y temática que podemos encontrar en la totalidad de su obra-**

---

<sup>417</sup> Para Jean Mitry es el realizador quien ha de preguntarse el porqué de las ejecuciones técnicas que encarga a su equipo. Porque *“este porqué es incumbencia de la estética, es decir de la teoría pura y de ningún modo de cualquier oficio práctico”*. Ídem. Pág.: 34.

<sup>418</sup> Mitry, *op. cit.*, Pág.: 28.

<sup>419</sup> Ídem. Pág.: 37.

**buscando siempre una estética propia por medio de la cual se signifique en sus obras y por sus obras.**

El director de una película se convierte en el autor de la misma si conoce, y es consciente de, las consecuencias de sus decisiones en el trabajo cinematográfico y si ordena y dispone ese trabajo con la intención de buscar su propia estética en la obra.

Pero no siempre la figura del autor la encarna el director de una película, también puede recaer sobre el guionista o sobre el productor (algo ciertamente habitual en algunas, que no todas –no tantas al menos como se empeña en señalar Jean Mitry- producciones estadounidenses como luego veremos a través de algunos ejemplos).

El principal obstáculo al que se enfrenta todo director de cine para ser considerado autor de un filme es, como ya hemos remarcado, la necesidad del trabajo colectivo que requiere una producción cinematográfica. En otras palabras, a diferencia de un escritor, por ejemplo, autor de todo cuanto escribe, el director de cine no es el autor de toda la película, pues necesita del oficio de los técnicos. Es por ello que Mitry nos aconseja preguntarse siempre *quién es el responsable* de un filme, porque *“cuando un film atestigua una estética y revela una personalidad no es difícil señalar que esta personalidad es siempre la del realizador”*<sup>420</sup>. El director selecciona un tema y lo expresa de una forma personal, particular, mediante la que consigue significarse. En definitiva,

---

<sup>420</sup> Mitry, *op. cit.*. Pág.: 36.

*“un autor, en el sentido clásico del término, es un conjunto de obras cuya continuidad temática se caracteriza por un estilo”*<sup>421</sup>.

Además de ser conocedor del oficio, es decir, de los principios de la estructura fílmica, de sus gramáticas, de su lenguaje, el director de cine que pretende ser considerado o alcanzar la categoría de autor debe poseer un estilo propio, particular, con el que adaptar sus conocimientos estéticos a la realización cinematográfica para obtener una obra personal, algo que va más allá de lo que podríamos llamar aplicación del saber académico. Ese estilo ha de poseer toda una serie de rasgos, de marcas, que permitan extraer de un detenido estudio de su obra cinematográfica (concretar un común denominador en su realización, localizando los rasgos y características que permitan comprender la aportación personal del autor en cuestión, y que constituya, al mismo tiempo, una forma y un estilo particular, una ‘cosmovisión’ del director fácilmente perceptible) los estilemas que conformen su sello autorial.

Para la búsqueda y estudio de ese estilo que nos permitirá alcanzar el (los) estilema (estilemas) contamos con la estilística narrativa, disciplina a medio camino entre la lingüística, la estética (de la que se encuentra más cercana) y la narratología –sin ser bien acogida por ninguna de ellas-, que puede definirse, en palabras de Jesús García Jiménez, como el estudio del estilo en cuanto estilo (*“el estilo es el hombre mismo”* en palabras del Conde de Buffon<sup>422</sup>).

---

<sup>421</sup> Ídem. Pág.: 40.

<sup>422</sup> Georges-Louis Leclerc, Conde de Buffon, pronunció estas palabras en su *Discurso sobre el estilo* en su ingreso en la Academia Francesa en el siglo XVIII.

García Jiménez aclara que:

***“Determinadas soluciones originales de un autor, más allá de fortunas anecdóticas, connotan hallazgos estilísticos, que constituyen verdaderas marcas de autor o ‘estilemas’”***<sup>423</sup>.

El modo peculiar de emplear el lenguaje, en su función expresiva, requiere la personalidad concreta e individual de un autor-narrador del filme, que termina por configurar un estilema, una misma forma expresiva que puede ser compartida por varios autores. *“Estamos, por consiguiente, ante un fenómeno de metalenguajes filmicos. La semiótica filmica está en condiciones de dar razón de otros fenómenos de metalenguaje en los cuales las funciones expresivas (estilísticas) del sedicente lenguaje filmico, desde el punto de vista del ‘destinador’, como quería Jakobson, son asumidas por determinados supranarradores”*<sup>424</sup>. De esta forma, algunos autores, entre los que destaca García Jiménez, pueden hablar de ‘estilos de productoras’ en las realizaciones de los años treinta del siglo pasado: el estilo intuitivo y artesanal de Metro Goldwin Mayer; el estilo sofisticado, elegante, suntuoso y delicado de Paramount; o el estilo tosco y popular de Warner Bros. Pero este ‘estilo de productoras’ no se limita a los años dorados de las producciones de estudio de la industria hollywoodiense, también podemos aplicarlo al cine contemporáneo, y por ello es fácilmente reconocible, por ejemplo, el estilo ostentoso y grandilocuente de las producciones de Jerry Bruckheimer, entre otros.

---

<sup>423</sup> GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús: *La imagen narrativa*. Editorial Paraninfo. Madrid. 1994. Pág.: 24.

<sup>424</sup> Ídem. Pág.: 26.



Para comprender mejor este concepto, nos acompañaremos de las ideas de Karl Vossler, erudito del estilo y la expresión, para quien la expresión es ante todo un elemento estético (un sentido estético primordialmente) inmanente a todo material lingüístico y transformado en enunciado artístico. Es, por lo tanto, el elemento inventivo que vincula el espíritu de un creador a la forma de su creación, es decir, es lo inventado y relaciona al creador con la forma que le ha otorgado. En la narrativa audiovisual éste es el sentido de la expresión y del estilo.

Podemos distinguir dos métodos de la búsqueda de estilo:

A.- La Estilística Clásica, que establece un sistema de posibilidades de estilo *a priori* que puedan aplicarse a toda obra. Es, por tanto, un método estadístico y descriptivo.

B.- La Investigación de Estilos o ‘Stilforschung’, que parte del análisis final. Requiere que el sujeto receptor se sienta atraído por algún elemento del texto. La descripción (deletreo) da paso a la interpretación (o a un intento de) de las características identificadas y su raíz psicológica para buscar después otras relaciones, otras interpretaciones.

En definitiva:

*“La expresión personal implica, en uno y otro caso, la preocupación por el otro, el lector. Expresarse en un estilo personal es hallar los medios adecuados, las combinaciones retóricas que permitirán a otro (el lector o espectador) distinguirlo, como autor, de la masa de otros autores semejantes.*

*Y esto acontece con independencia de las sustancias expresivas y de los sistemas semióticos”<sup>425</sup>.*

Con ello algunos autores construyen un sello inconfundible de un estilo personalísimo.

Volviendo un poco sobre nuestros pasos y considerando esas soluciones originales, esos hallazgos estilísticos que van más allá de lo anecdótico o académico, y que constituyen auténticas marcas de autor, podemos definir **estilema** como **la unidad mínima reconocible del estilo de un autor, que hace referencia a una identidad personal, individual y diferenciada.**

El estilema delata una subjetividad narrativa propia de la narrativa audiovisual y que algunos autores, entre ellos García Jiménez, observan de forma explícita en el rasgo autobiográfico, el pseudorreferente, los créditos, la cita y el homenaje (también en ciertas huellas o marcas del autor implícito como ya vimos líneas arriba). Poco se puede decir de muchos de ellos que no expresa ya su propia denominación, a excepción hecha del elemento autobiográfico y de los créditos –entiéndase la aparición del nombre del autor en el filme (títulos de crédito)- que tan útiles encuentran las teorías psicoanalíticas aplicadas al cine o las derivadas de éstas, piénsese en la teoría del texto de Jesús González Requena, algunas de las cuales tratan de descubrir los significados ocultos que esconde la colocación intencionada del nombre del autor (que distinguimos de firma) ya sea en los títulos de crédito iniciales (tanto da si son créditos al uso, letras blancas sobre fondo negro, por ejemplo, como títulos más elaborados

---

<sup>425</sup> García, Jiménez (1994), *op. cit.*. Págs.: 27-28.

como los realizados por Saul Bass para algunas de las películas de Otto Preminger, Alfred Hitchcock o Martin Scorsese por ejemplo), o en el propio relato si éste comienza antes de los créditos (estos aparecen sobre la propia narración y no como una secuencia aislada al comienzo, o durante el comienzo, del filme)<sup>426</sup>.

El pseudorreferente, por su parte, y como bien nos hace ver Jesús García Jiménez, “*alude a la inveterada costumbre de los grandes narradores de la imagen, que consiste en representarse a sí mismos en medio de los restantes personajes de ficción*”<sup>427</sup>. Esta presencia, que puede resultar parasitaria, no tiene, en la mayoría de los casos, una función estrictamente diegética (en algunos sí, piénsese en las películas dirigidas por Woody Allen en las cuales el realizador se reserva un papel secundario, delegando en otro actor la encarnación del trasunto neurótico que tan bien ha sabido construir el director neoyorquino al estilo del Charlot de Chaplin, como en “*Todo lo demás*” (2003) por ejemplo, o como muestra “*Los cuentos de Canterbury*” dirigida por Pier Paolo Pasolini (1972), obra en la que el realizador se reserva el papel de narrador, el del propio Geoffrey

---

<sup>426</sup> Veamos por ejemplo lo que Jesús González Requena afirma en relación a la aparición del nombre del director John Ford en los títulos de crédito de la película “*La diligencia*” (1939): “*El nombre del cineasta, por tanto, localiza su lugar allí donde se enuncia la estructura misma del relato clásico: en el espacio del relato concebido como el lugar donde el personaje ha de afrontar el acto que lo constituye en su dimensión heroica y que, en esa misma medida, se configura como un espacio direccionado*”. O lo que intenta demostrar analizando los créditos de “*Vértigo. De entre los muertos*” (1958): “*Es entonces cuando se inscribe por primera vez el nombre del cineasta. Justo sobre ese gigantesco ojo que invade la pantalla y cuyo brillo recuerda al del objetivo de una cámara fotográfica [...] Hasta retornar de nuevo al ojo del comienzo, de cuyo interior emergerá, por segunda vez, la firma del cineasta. La firma del cineasta, por dos veces se escribe [...] De manera que ese nombre se hace doblemente presente, proclamando así, antes del comienzo del relato, su presencia autoral [...] El nombre del cineasta ya no comparece sólo como su director –directed by Alfred Hitchcock– sino, explícitamente, como su autor absoluto –in Alfred Hitchcock’s Vertigo*”. GONZÁLEZ REQUENA, Jesús: *Clásico, manierista, postclásico. Los modos del relato en el cine de Hollywood*. Editorial Castilla. Valladolid. 2006. Págs.: 11 y ss.

<sup>427</sup> “*No cabe duda que el sentido de esa corporeidad reconocible difiere del sentido de la corporeidad de los actores. Aquella subraya una presencia, mientras en éstos, la interpretación de los personajes que encarnan, tiene, merced al pacto de verosimilitud, el propósito de subrayar, si no una ausencia, al menos sí un ocultamiento*”. García, Jiménez (1994), *op. cit.*. Págs.: 111.

Chaucer). Constituye una **signatura**, una **rúbrica** objetiva, es decir, una **firma** (más clara, más notoria e importante, que la mera acreditación de los títulos tanto iniciales como finales).

Es una costumbre heredada de artes con mayor tradición, piénsese en las apariciones de muchos pintores en algunas de sus más famosas obras pictóricas, como demuestra el propio Velázquez autorretratándose en *Las Meninas* (1656) por ejemplo. El paradigma de este tipo de firma (o pseudorreferente) más conocido en la narrativa cinematográfica no es otro que la figura del realizador Alfred Hitchcock, una rúbrica que aparece en todas sus películas de forma explícita en sus imágenes. El director británico firma sus películas mediante una aparición breve en pantalla. Una aparición que se vio obligado a modificar cuando su presencia en los filmes se convirtió en un juego para el espectador, mucho más pendiente de la aparición del realizador (al estilo de los conocidos libro-juegos *¿Dónde está Wally?*) que de la trama de la narración; por ello, relegó su presencia a los minutos iniciales de las películas, aún en fase de presentación de personajes y trama argumental, para que el público no perdiera detalle del desarrollo posterior. De haber sido, su presencia en las imágenes, un mero divertimento, podría haberlo eliminado sin problema, pero al tratarse de su firma, el autor quería que ésta apareciese de forma explícita en la obra.

Esta signatura del autor en la obra puede no ser obligatoriamente física, es decir, no es necesario que aparezca en la imagen, ya sea interpretando un personaje (por secundario que este fuera) o por medio del denominado ‘cameo’<sup>428</sup> que muchos directores emplea a la manera

---

<sup>428</sup> Palabra importada del inglés en detrimento del vocablo español ‘camafeo’, su traducción, pues ambas derivan de la expresión latina *cammaheus*, pequeña pieza tallada donde aparecía la figura o el rostro de

hitchcockiana. Por ejemplo, uno de los grandes maestros del cine español, Luis García Berlanga, firma todas sus películas incluyendo en ellas la palabra ‘austrohúngaro’. Del mismo modo, el director John Landis, incluye en todas sus obras la frase ‘*see you next wednesday*’ (‘nos vemos el próximo miércoles’) a modo de firma<sup>429</sup>. Puede ocurrir también que la firma aparezca representada por medio de un objeto, como ocurre con la rúbrica que Sam Raimi incluye en todas sus películas mediante la presencia del automóvil Oldsmobile Delta 88, el coche del propio realizador cuando dirigido su primera película, “*Posesión infernal*” (1981) y que utilizó para la misma (aparece incluso cuando, argumentalmente, no tienen cabida en el relato, como ocurre en la película del oeste “*Rápida y mortal*” (1995), en la que aparece muy modificado, sin llegar a caer en el anacronismo).

Lo importante es saber distinguir la firma del autor, no solo ya del ‘cameo’, sino también de aquellas marcas o rasgos propios de un director que pueden constituirse en auténticos estilemas de autor. Por ejemplo, el plano contrapicado desde el interior del maletero de un coche tan utilizado por Quentin Tarantino, no es una firma, sino un rasgo estilístico que define uno de sus estilemas de autor; o, al igual que ocurre con la utilización de las palomas en las películas dirigidas por John Woo en su etapa estadounidense por ejemplo, no es una firma, es un rasgo de autor. Estas marcas afectan a todos los elementos de la historia y el discurso y, por lo tanto, y siempre que se den determinadas condiciones, constituyen estilemas reconocibles dentro del estilo de un autor determinado. Por su parte, la firma es la rúbrica que el autor coloca en su obra para que la

---

una persona, cuyo uso, en su origen, servía para describir las pequeñas apariciones –que pasaban desapercibidas y no estaban acreditadas– en obras teatrales, televisivas o cinematográficas de personas reconocibles por el gran público o relacionadas directamente con la obra en cuestión.

<sup>429</sup> Es una referencia directa a un diálogo extraído de la película “*2001: una odisea del espacio*” de Stanley Kubrick (1967), que fue, según palabras del director, la primera película que vio de niño.

identifiquemos, como espectadores, como suya. En este sentido, en cuanto a la firma, como pseudorreferente, solo nos queda añadir que:

*“El seudorreferente es una autorrepresentación del autor en cuanto autor, por más que se disimule esta intención asumiendo el papel de un personaje de la diégesis”<sup>430</sup>.*

Gracias a la importancia que adquieren algunos directores, mediante su firma o mediante el estudio teórico y crítico que se hace de sus obras, puede desarrollarse el concepto de **narrativa de autor**. En esta narrativa de autor, éste tiene siempre prioridad frente al actor, es decir, el autor es el verdadero crédito de la obra narrativa, por encima de cualquier estrella interpretativa. Frente a la producción seriada, impuesta por los grandes estudios hollywoodienses a partir de la reestructuración industrial de los años treinta, el autor es quien imprime su sello, su propia identidad individual y personal, a la obra, que pasa a ser su obra. Algunos autores asumen, progresivamente, conforme avanza y crece su estatus de autor, más, y muy diversas, funciones. *“El director es el verdadero autor en el sentido de que su auctoritas indiscutible logra un producto narrativo de calidad, basado en su sabiduría y en su libertad de creación”<sup>431</sup>*. Es por ello que también se puede hablar del cine de autor frente al cine de productoras, frente a las películas de bajo presupuesto o serie B, o frente a las películas de género.

La concepción de esta narrativa de autor, que ya se inició en tiempos de David W. Griffith, ha ido evolucionando con el paso de los años y las

---

<sup>430</sup> García, Jiménez (1994), *op. cit.*. Págs.: 112.

<sup>431</sup> Ídem. Pág.: 114.

correspondientes modificaciones y avances que ha sufrido el propio cine. Al margen de la conceptualización de la llamada política de autores, sobre la que luego hablaremos, la colocación del autor por encima de cualquier otro elemento (incluso, en algunos casos extremos, por encima de la obra misma) interviniente en la producción cinematográfica, ha de quedar demostrada a través de la presencia de esos rasgos de autor, de esos estilemas autoriales empleados para conferir una impronta personal a sus filmes. En resumen, no basta con alabar la labor del director como autor y colocarlo en un pedestal, ha de ser posible distinguir sus estilemas de autor y su sello autorial para poder otorgarle de forma definitiva la categoría de autor.

Por lo tanto, habiendo visto ya la consideración del director de una película como el autor de la misma, entendiendo que hemos de poder hallar las huellas de su presencia en sus filmes (identidad personal) distinguiendo con claridad sus estilemas, solo nos queda definir aquello que consideramos como sello autorial, un concepto sobre el que se ha vertido mucha tinta sin llegar a completarse con contenidos de forma suficiente y necesaria para que alcance una categoría absoluta de estudio, bajo las fuentes propias del discurso audiovisual.

En nuestra pretensión de intentar definir el sello autorial y, por consiguiente, demostrar si John McTiernan posee uno propio, partimos de la definición ofrecida por David Caldevilla por ser la más completa que a este respecto se ha ofrecido, y que marcará nuestro camino a seguir, sirviéndonos de eje vertebrador.

Por lo tanto, el **sello autorial** se define como:

*“la forma particular, personal e intransferible, aunque sí imitable (a la mejor manera de un falsificador de obras de arte, generalmente pictóricas), que un creador tiene de plasmar consciente o inconscientemente su aportación personal en todos y cada uno de los elementos conformantes de ese todo que llamamos obra y que como tal nos permite tomarla como objeto de nuestro estudio”<sup>432</sup>.*

Es decir, el modo o **estilo particular y personal con el que un autor deja su impronta, se significa, en todos los elementos que constituyen su obra**, en todos los elementos diferenciados (y señalados de forma gráfica a través de la representación de un cuadro al comienzo de esta investigación) por Seymour Chatman como **conformantes de la narración (dividida en historia y discurso)**. Esa significación revela una **particular visión del mundo (y del cine) fácilmente reconocible y que establece una identidad personal, rastreable formal y temáticamente en el conjunto de las películas que forman su obra cinematográfica**. El sello autorial es por tanto personal, identificable, y al mismo tiempo, como bien nos señala Caldevilla, imitable.

La definición de sello autorial se termina de perfilar aplicándola al mundo del cine:

---

<sup>432</sup> CALDEVILLA DOMÍNGUEZ, David: *El sello de Spielberg*. Editorial Visión Net. Madrid. 2005. Pág.: 23.



*“En el caso del cine, o más genéricamente en todo el vasto fenómeno audiovisual, nos referimos a la más interesante para nosotros: la del director-creador”<sup>433</sup>.*

En otras palabras, **el sello autorial hemos de localizarlo en la figura del director-creador**, tanto en su faceta de director cinematográfico, como guionista e incluso productor. Un director-creador a quien ya hemos identificado como el autor de una obra cinematográfica, poseedor de unos estilemas de autor que hemos de identificar para terminar de construir su sello autorial, un sello de autor cuya definición aplicamos a John McTiernan en tanto que es considerado como director-creador.

Para una mejor aplicación de éste y otros conceptos relacionados con el sello autorial, conviene profundizar en algunas nociones que ya hemos señalado con anterioridad, si bien, es ahora, dada la importante relación que guardan con la categoría autorial, cuando profundizamos en ellas. Hemos de distinguir lo más claramente posible las diferentes nociones de autor-narrador, instancia narrativa y personaje-narrador (seguiremos para ello los trabajos ya citados de Seymour Chatman, Jesús García Jiménez, Wayne C. Booth, así como los autores que éstos se encargan de recordarnos como son Gerald Prince, Norman Friedman, Jaap Lintvelt, Gerard Genette, Tzvetan Todorov, y muchos más).

Comencemos por el principio:

**Autor-narrador.** La concepción de autor ha sido promocionada por la crítica (nos referimos a la crítica cinematográfica especializada, pero

---

<sup>433</sup> Ibidem.

también se da en la crítica literaria por ejemplo), como demuestra el empeño prolongado durante más de una década por la revista francesa *Cahiers du cinéma* de establecer (y defender a ultranza, en algunos casos cayendo en el más absoluto de los fundamentalismos) una ‘política de autores’. Esta política pretendía, y pretende, recuperar la figura y el estatuto del artista, entendido como creador, frente al artesano, al que se toma por un técnico sin invención, un trabajador de la industria cinematográfica (las más de las veces asociada directamente con el cine facturado en Hollywood). Concebía la figura del autor de cine como un artista con genio propio, recayendo, esta figura, en manos del director cinematográfico (la crítica se encargará de transmitir con mucho cuidado esta nueva visión a los cinéfilos).

Hasta el surgimiento de esta crítica, realizada tanto por teóricos y críticos como por cineastas, y que sería la semilla de una nueva corriente cinematográfica como fue la Nueva Ola francesa (‘Nouvelle Vague’), el conjunto de la crítica especializada reservaba el estatus de autor a muy pocos realizadores, generalmente aquellos que se salían de la norma, esto es, de los cánones establecidos por la industria cinematográfica y los grandes estudios (estadounidense sobre todo), y a quienes se atribuía, sin demostrarlo, una visión personal que quedaba, nuevamente sin muchos argumentos demostrativos, impregnada en sus realizaciones. El papel de responsable final del resultado de un filme recaía sobre su propietario (hablamos en un contexto de producción hollywoodiense), es decir, sobre el productor, quien contaba además con el derecho de establecer el ‘último corte’, es decir, el montaje definitivo (sus intenciones raramente perseguían un objetivo artístico sino económico, por lo que los intereses del director o el equipo técnico y artístico poco importaban, lo ideal era alcanzar un

resultado que satisficiera al público y llenará las arcas de la taquilla). La persecución del éxito pasaba por atraer al gran público a las salas de cine, y la mejor forma de conseguirlo era a través de las estrellas más famosas. Es por ello que, hasta que no comenzó a desarrollarse y extenderse esta política de autores, el espectador relacionaba más las películas con los actores que las interpretaban que con los miembros del equipo técnico, ni que decir del responsable de coordinar todos los trabajos de la obra, del ‘autor intelectual’ de la película, su director.

Gracias a la opinión de los críticos, estudios, ensayos, entrevistas y demás material ofrecido por los cuadernos de cine franceses, comienzan a realizarse, no solo a través de la crítica especializada y los estudios teóricos, sino que también el público comienza a interesarse por ello, las primeras referencias al director de la película como su máximo responsable, quien elige la planificación, quien dirige las interpretaciones, quien selecciona los planos para el montaje, quien aprueba el maquillaje y el vestuario, la construcción de los escenarios, la configuración final del guión literario (y diálogos, tanto antes como durante el rodaje de la película), la realización junto con su equipo del guión técnico, etcétera, quien, en definitiva, se encarga de supervisar todos los trabajos técnicos y artísticos que intervienen en la construcción de un filme, y que es en su figura donde se debe comenzar a localizar al autor de cine.

Ese autor de cine tiene un carácter, una personalidad que lo matiza absolutamente todo desde su visión particular del mundo. Su vida real, sus deseos, sus intenciones, su psicología y lenguajes propios intervienen y guían sus actuaciones, es decir, centran su función en su propia persona y

en su voluntad de expresión personal<sup>434</sup>. **Aquí entra en juego el sello particular y personal de cada creador, porque cada ser humano tiene una personalidad que desarrolla en su trabajo, destacando algunos elementos, anulando otros.** Pero, su trabajo creativo, y nos referimos directamente a la obra cinematográfica, no es obra de una sola persona, aunque es cierto que los elementos que le son ofrecidos por otros, son siempre seleccionados por él mismo.

Es siempre un papel ficticio, que actúa como si la historia fuera anterior a su relato –en realidad es el relato el que la construye-. Selecciona, mediante la conducción de su relato, una serie de procedimientos de los que no tienen que ser necesariamente el creador, pero sí, a menudo, el usuario. Para Jacques Aumont, entre otros, este narrador es el realizador, en tanto que es quien escoge un tipo de encadenamiento narrativo, un tipo de planificación, un tipo de montaje, por oposición a otras posibilidades ofrecidas por el lenguaje cinematográfico. Es el elector de las relaciones sintagmáticas y paradigmáticas de los elementos narrativos audiovisuales.

*“El concepto de narrador, así entendido, no excluye la idea de producción y de invención: el narrador produce por completo a la vez un relato y una historia, al mismo tiempo que inventa ciertos procedimientos del relato o ciertas construcciones de la intriga”<sup>435</sup>.*

---

<sup>434</sup> Muchos autores advierten que la idea del autor está, en ocasiones, oscurecida por cierto psicologismo. Se puede considerar, por un lado, que el director de cine es el único creador de su obra, y por otro, considerar que se debe partir de sus intenciones, ya sean declaradas o no, a la hora analizar y explicar su obra. Supondría encerrar el funcionamiento de un lenguaje en el campo de la psicología y del consciente.

<sup>435</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985 .Pág.: 111.

Su producción, sin embargo, no nace de la nada, sino que se desarrolla a partir de figuras ya existentes (algunas de las cuales ya hemos mencionado) y consisten, ante todo, en un trabajo sobre el lenguaje.

**Instancia narrativa.** Es el lugar abstracto donde se confeccionan las elecciones para la conducción del relato y de la historia, se desarrollan los códigos y definen los parámetros de producción del relato fílmico. De este lugar abstracto, de esta instancia narrativa, forma parte el narrador.

La instancia narrativa ‘real’ es lo que queda ‘fuera de cuadro’ (espacio de la producción del filme, donde se despliega todo el aparato técnico, todo el trabajo de realización, etcétera; este fuera de cuadro nos sitúa en la producción de la película y no en la narración ni en su mundo ficticio) en el cine narrativo clásico, y sólo es localizable como principio de organización. La instancia narrativa ‘ficticia’ es interna a la historia y está asumida de forma explícita por uno o varios de los personajes, en cada momento o recayendo alternativamente en uno (unos) y otro (otros). Por ello también se la denomina **personaje-narrador**. Este procedimiento es explotado al máximo en la película de Robert Montgomery “*La dama del lago*” (1947), donde el protagonista es el personaje-narrador en la práctica totalidad del filme (está contado mediante el procedimiento de la llamada cámara subjetiva).

Ante todo lo expuesto, nos surge ahora la necesidad de teorizar sobre el estilema de autor y el sello autorial desarrollado.

Toda operación perspectiva introduce un indicio de subjetividad, en la fenomenología del relato audiovisual siempre según una opción selectiva, y con ello se pueden sentar las bases de la noción de autoría dentro de un ámbito creador, al que hemos de añadir, no lo olvidemos, la operación espectacular que da cuenta de la representación de las historias contadas, y, por lo tanto, la necesidad de un alguien selector. Cada quien posee sus propios criterios de elección, seleccionando o desechando los más adecuados según su cosmovisión, según su estrategia creativa, para cada momento y ocasión. No estamos discriminando la faceta del ‘qué’, es decir, de la historia –labor encargada, las más de las veces, a un guionista especializado (cuya escritura puede ser original, adaptar una obra o una idea preexistente), que otorga a la historia de unos sucesos, acciones y acontecimientos, de unos existentes, personajes y escenarios, y de un tiempo concreto, y no de otros obviamente- en beneficio casi exclusivo del ‘cómo’, es decir, del discurso a la hora de concretar el sello autorial. No. Pero queremos diferenciar claramente la labor del director cinematográfico (aunque en algunas ocasiones él mismo puede encargarse del guión literario) porque éste es el encargado de elegir cómo han de ser los personajes (escogiendo un nivel interpretativo), cómo se han de suceder las acciones, y cómo ha de ser el espacio en el que se muevan los personajes y tengan lugar los acontecimientos (suya es la última palabra en cuando a puesta en escena o diseño de producción, vestuario, ‘atrezzo’, etcétera), así como el tiempo que crea en torno a ellos con sus elipsis temporales y espaciales pertinentes.

Podemos considerar entonces que *“la narratividad se entiende como fenómeno de alteridad y distanciamiento de un narrador respecto a un enunciado [...] Esta alteridad se plasma en la focalización o punto de vista*

*elegido por el narrador autorial que hace que confundamos objeto con representación. El problema del discurso narrativo audiovisual consiste en la diferenciación y transposición del doble nivel en que se imposta su lenguaje: el del análisis estilístico funcional retórico y el semiótico”<sup>436</sup>, en el que ubicamos el hecho creativo del sello personal del autor cinematográfico (audiovisual) con una mayor fuerza.*

La ficcionalidad se debe a la intención de los autores (al menos, en gran parte). De ella se deriva su pragmática, entendida como pacto de verosimilitud, la anteriormente referida suspensión de incredulidad. Cuanto menos forzada sea ésta, cuanto mayor sea la verosimilitud (cuando el receptor ha suspendido de manera voluntaria y momentáneamente su incredulidad), **mayor será la impresión de sello autorial**, porque **sus construcciones semióticas** (si tomamos toda película como creación éstas lo son) que giran alrededor de mundos epistémicos derivados de los personajes, acciones e interrelaciones, son válidas y **le permiten crear un estilo particular propio** gracias al cual puede ser considerado como un creador correcto (no inventor). **Si ese estilo es adornado** (el cine es arte, no lo olvidemos) **con logros propios** o que aún no siendo de su invención ha asimilado como propios, **logrando nuevos significados** con ellos, o nuevas combinaciones de los existentes, **obtendrá el toque estilístico** que separa lo correctamente facturado de lo individualmente notable. En definitiva, **habrá creado su sello**.

No se trata, eso queda claro, de lanzarse a la búsqueda de nuevas fórmulas partiendo de la nada, *creatio ex nihilo*, o innovando desde las más profundas raíces, en definitiva no hay nada nuevo bajo el sol, sino que,

---

<sup>436</sup> CHATMAN, Seymour, *op. cit.*. Pág.: 84.

partiendo de elementos ya existentes y establecidos, buscar una **apuesta estética personal** para encontrar nuevos sentidos mediante las múltiples operaciones de combinación (adición, supresión, oposición, etcétera), creando, de esta manera, una forma de hacer las cosas, basada en la regularidad rítmicas de ciertas cadencias o elementos. Una forma de hacer las cosas a través de sus obras que deja huella en el público espectador, gracias a la cual puede reconocer su autoría (esta autoría puede llegar incluso a generar escuela, corriente, seguidores o simplemente imitadores).

El sello autorial, de una forma técnica, se centra en las relaciones pragmáticas, sin olvidar la poética de lo narrativo audiovisual que engloba los elementos subjetivos de creación que dispone de sus propios códigos, como son, según los cita Umberto Eco<sup>437</sup>: figuras retóricas (metáforas, metonimias, etcétera), premisas o semas iconográficos, y argumentos o concatenaciones sintagmáticas dotadas de poder de reconocimiento. No podemos dejar pasar la oportunidad de citar a Van Dijk cuando nos dice que: *“el modelo de descripción poética del relato audiovisual depende de las relaciones pragmáticas del discurso en particular, en el marco de la elección subjetiva de la estrategia del discurso –de entre otras posibles”*<sup>438</sup>.

Para ayudar en esas elecciones y constituyendo un elemento establecido muy común a todo director actual, encontramos el llamado efecto género (paradigmas de género), ya citado con anterioridad y que recuperamos a modo de ejemplificación. Un género cinematográfico, está constituido, grosso modo, por todas aquellas realizaciones que poseen

---

<sup>437</sup> ECO, Umberto: *La estructura ausente*. Editorial Lumen. Barcelona. 1986. Págs.: 221.

<sup>438</sup> VAN DIJK, Teun A.: *La ciencia del texto*. Editorial Paidós. Barcelona. 1992. Pág.: 125.



puntos en común, referidos de forma muy general a su estructura, y que en el fondo se relacionan morfológicamente con la temática que desarrollan (piénsese en la realización de una película del oeste frente a una comedia). Lo importante ahora es que cualquier director puede elegir unos presupuestos selectivos o poéticos de creación ya marcados por el propio ‘qué’ y ‘cómo’ que se han ido conformando con el paso de los años en torno a películas cuyas presupuestos narrativos han sido desarrollados con anterioridad. Conforman un patrón o guía del que el director puede seleccionar elementos cualesquier para desarrollar, a partir de éstos, sus propias preferencias, pero que nunca lo limitan en términos absolutos. Es el director, con su saber hacer, quien elige los elementos definitivos entre los propuestos por el efecto género para destacarlos o para trasgredir la norma, constituyendo todo un logro, como demuestran directores como Sam Peckinpah o Christopher Nolan al aplicar estructuras del suspense al cine del oeste y de superhéroes respectivamente.

Recuperando un poco nuestro discurso, la narración es el acto de contar una historia, un acto narrativo productor utilizando las palabras de Jacques Aumont, y por ello mismo, y por extensión, el conjunto de la situación real o ficticia en la que se coloca. Se refiere pues, a las relaciones existentes entre el enunciado y la enunciación, tal y como se pueden ver en el relato, y por ello, no son analizables más que en función de las huellas dejadas por el texto narrativo.

Esas diferentes tipologías de relaciones que se dan entre enunciado y enunciación, un aspecto teórico de análisis que ya estudió Genette denominándolo ‘la voz’, están marcadas por dos problemas que es necesario precisar, a saber: por un lado, la juventud del cine frente a otras

artes más clásicas determina que el estudio de la narración sea relativamente reciente, lo que supone que muchos análisis se hayan realizado sobre los enunciados de las obras (sobre las películas mismas), lo que suponía igualmente que en los primeros pasos de las teorías narrativas cinematográficas los huecos o vacíos sin cubrir fueran ocupados por influencias recogidas del campo de la lingüística (que no se preocupó de las relaciones y señales de la enunciación en el enunciado hasta un segundo momento).

Y, por otro lado, el reagrupamiento que se produce en la narración del acto de narrar y la situación que se inscribe en ese mismo acto. Lo que ofrece dos consideraciones: la narración pone en juego funcionamientos – actos- y el marco en que tienen lugar –la situación-. Niega el remite a personas físicas o individuos. Se supone, a través de esta definición, “*que la situación narrativa puede comportar un cierto número de determinaciones que modulan el acto narrativo*”<sup>439</sup>.

Todo ello nos hace volver nuevamente sobre los conceptos ya señalados de autor-narrador, instancia narrativa y personaje-narrador, entre los que buscar los conceptos de estilema personal y autoría.

Ya se ha señalado que fueron los críticos franceses quienes primero intentaron establecer una auténtica ‘política de autores’, una ‘política de autoría’, reivindicando a realizadores poseedores de una marca de artistas pero que hasta entonces solo eran considerados como correctos artesanos, buenos ejecutores de las labores de realización cinematográficas puramente técnicas, donde no brillaba especialmente su capacidad inventiva (la

---

<sup>439</sup> AUMONT, Jacques *et al.*, *op. cit.*. Pág.: 109.

*dispositio* gobernaba por encima de la *inventio*, siempre al servicio del patrón, en este caso el productor o estudio cinematográfico). Su empeño generó corrientes teóricas alrededor de la figura del ‘autor de cine’ y la conceptualización del denominado ‘cine de autor’. El autor de cine recibía el mismo tratamiento que ya le fuera dispensado al artista renacentista, una persona dotada de ingenio creativo personal (y especial). Esta analítica está, como ya hemos advertido, dotada de una fuerte carga psicologicista porque el autor posee, en tanto que persona real, una personalidad (permítasenos la redundancia innecesaria), un carácter, una visión del mundo, una vida real en suma, que intervienen en su trabajo como creador y su voluntad de expresión particular ajustada por las diferentes posibilidades de cada momento y lugar. Hemos de considerar, no obstante, que en lo referido a un trabajo tan colectivo como lo es una obra cinematográfica, la consideración de autor singular no es muy acertada porque son varias las personas involucradas en su creación, la utilización pues, del plural, sería más adecuada. Con cada profesional especializado en su labor, la realización de un filme cuenta con la figura del director-realizador, del director-creador, como máximo responsable del resultado final, aquel que sabe imponer su personalidad y conferir un estilo particular a la obra. Otra consideración sería la participación del productor en la realización de un filme y su resultado final, muy habitual en el sistema de producción estadounidense, y qué grado de autoría le puede corresponder a éste.

Ya quedó aclarado que el narrador real no es el autor, porque su función no sabría confundirse con su propia persona; el del narrador es

siempre un papel ficticio<sup>440</sup>. El narrador no tienen por función esencial expresar sus preocupaciones esenciales, más bien se encarga de seleccionar de entre una serie de procedimientos, a través de la conducción de su relato, de los que es el usuario pero no obligatoriamente su creador. El narrador será el realizador, porque es quien selecciona, ordena y dispone un tipo de encadenamiento narrativo, un tipo de planificación, un tipo de montaje, por oposición a otras muchas posibilidades que serían ofrecidas desde un punto de vista formal o gramatical como igualmente correctas (son brindadas por el lenguaje cinematográfico), pero que para él no son las más adecuadas o las mejores para sus intereses y objetivos. Por lo tanto, no se excluye la idea de invención y producción, a la vez que inventa ciertos procedimientos del relato o ciertas construcciones de la intriga, el narrador produce por completo y a la vez un relato y una historia. También conviene recordar el valor semántico –pancomunicativo en consecuencia- del silencio o de la ausencia de elementos o rasgos. La figura del narrador por lo tanto, es apropiada para nuestra investigación y estudio.

Ese lugar abstracto donde se desarrollan las elecciones y decisiones para la conducción del relato y de la historia, donde se desenvuelven o son desenvueltos los códigos y se definen los parámetros de producción del relato cinematográfico, es lo que hemos denominado instancia narrativa. La intención de distinguir entre personas y funciones

*“debe mucho al estructuralismo y al psicoanálisis. Al estructuralismo, en la medida en que considera que el individuo es*

---

<sup>440</sup> Actúa como si la historia fuera anterior a su relato, pero es el relato el que la construye. Actúa como si él mismo y su relato fueran neutros ante la verdad de la historia. Incluso en la autobiografía, nos señala Jacques Aumont, el narrador no se confunde con la propia persona del autor (aunque obviando la paradoja relato-historia frente a presente-pasado, si se podría dar el caso).

*siempre función del sistema social en que se inscribe. Al psicoanálisis, porque considera que el ‘sujeto’ está inconscientemente sometido a los sistemas simbólicos que utiliza”<sup>441</sup>.*

Esta instancia narrativa de la que el narrador forma parte, no lo olvidemos, reagrupa funciones narrativas de los colaboradores y la situación en la que estas funciones se ejercen. Esta función abarca desde la instancia narrativa real –entiéndase datos presupuestarios, periodo social en que la película es producida, conjunto del lenguaje cinematográfico, etcétera- hasta el género del relato desde el momento en que éste impone una elección e imposibilita otras, haciendo que una película se comporte como un sistema cuya estructura se impone a los elementos que comprende. *“La instancia narrativa real es lo que por lo común queda fuera de cuadro [...] La instancia narrativa ficticia es interna a la historia y está explícitamente asumida por uno o varios personajes”* (Aumont, 1985, pág.: 112).

La instancia narrativa real nos ubica en un tipo de cine, el narrativo clásico, con una huella enunciativa voluntariamente borrada ya fuere en la imagen o el sonido. Sólo es localizable, como se encarga de postular Alain Bergala, como principio de organización<sup>442</sup>. El estilema de autor presenta aquí su punto metatextual, al aparecer físicamente el mismo en su obra marcándola imborrablemente con su presencia.

---

<sup>441</sup> AUMONT, Jacques *et al.*, *op. cit.*. Pág.: 111.

<sup>442</sup> Si no se borra su existencia, es decir, si se hace notar en el texto narrativo es para conseguir un efecto de distanciamiento que intenta romper la transparencia del relato y la supuesta autonomía de la historia. Algo que se consigue por ejemplo con las ya señaladas apariciones de Alfred Hitchcock a modo de firma en sus películas.

La instancia narrativa ficticia asumida por un personaje, o un personaje-narrador, ya ha quedado ejemplificada a través de la obra de Robert Montgomery que adapta la famosa novela de Raymond Chandler. El uso de cámaras subjetivas ha sido explotado por diferentes géneros, el terror, el policiaco e incluso el religioso, pero no siempre se ha de identificar la instancia narrativa ficticia con la cámara subjetiva (algo que, como ocurre en la película de Montgomery, dificulta su lectura, y por tanto su descodificación, a tenor de nuestra cultura visual), sino más bien con el punto de vista perteneciente a un personaje desde el que nos es contada la narración o parte de ella, como sucede por ejemplo con los saltos hacia atrás o ‘flashback’, contados siempre por un personaje-narrador dentro de la narración, no puede ser de otra manera.

Stanley Kubrick lo utilizó en su película “*Atraco perfecto*” (1956) del mismo modo que lo empleará Akira Kurosawa en “*Rashomon*” (1950), de quienes aprendió, y mucho, Quentin Tarantino.

La historia o diégesis ha quedado definida como el significado o el contenido narrativo (incluso si éste es de débil intensidad dramática o escaso valor argumental), quedando, el concepto, liberado de las connotaciones de drama o de acción en movimiento que de ordinario lo acompañan. La idea de historia implica que se trata de elementos ficticio, surgidos de lo imaginario, ordenados los unos en relación con los otros a través de un desarrollo, una expansión y una resolución final, para acabar formando un todo coherente y la mayor parte de las veces enlazado. Hay,

puesto que se organiza en secuencias de acontecimientos, y como nos dice Jacques Aumont, un *fraseado* de la historia<sup>443</sup>.

De esta forma, la coherencia de la historia, por muy relativa que fuere, se nos presenta como autónoma e independiente del relato que la forma, dotada de una existencia propia que la constituye en simulacro del mundo real. Por presentarse como un universo y como ya hemos dejado señalado líneas arriba, se prefiere el término diégesis al de historia. “*La diégesis, en Aristóteles y Platón, era, con la mimesis, una de las modalidades de la lexis, es decir, una de las maneras de presentar la ficción, una cierta técnica de la narración. El sentido moderno de diégesis es un poco diferente al de su origen*”<sup>444</sup>.

Este sentido moderno nos lleva a considerar la diégesis como una suerte de mundo, de universo ficticio cuyos elementos se ordenan para formar un todo según las leyes de la lógica humana y su naturaleza comprensiva, algo necesario para una correcta descodificación (cultura) que conlleva una narrativa puesta por el espectador si no es hallada en la obra por él. Su acepción pues, “*es más amplia que la de historia, a la que acaba por englobar: es todo lo que la historia evoca o provoca en el espectador*”<sup>445</sup>.

Recuperamos el concepto de universo diegético, aquel que comprende la serie de acciones, su supuesto marco –geográfico, histórico o

---

<sup>443</sup> Pero no quiere decir ello que se pueda comparar la historia a una frase, o que se la pueda resumir bajo esta forma (Aumont, 1985, pág.: 113).

<sup>444</sup> AUMONT, Jacques *et al.*, *op. cit.*. Pág.: 114.

<sup>445</sup> *Ibídem*.

social- y el ambiente de sentimientos y motivaciones en la que se produce<sup>446</sup>.

A lo largo de la filmografía de un autor, podemos encontrarnos con gran variedad de universos diegéticos dependiendo la obra que se estudie, universos diegéticos que terminan constituyendo toda una serie de microuniversos y macrouniversos. Si tomamos, por ejemplo, “***El secreto de Thomas Crown***”, la diégesis se plantea sobre un hecho argumental en apariencia sencillo: un adinerado hombre de negocios mata su aburrimiento planeando ingeniosos robos de obras pictóricas mientras una agente de seguros trata de darle caza. El universo ficticio que sostiene esa diégesis es el juego de seducción que se establece entre los trasuntos del gato y ratón intencionadamente equívocos. Está construido de manera particular, personal, de forma se puede apreciar una visión del mundo característica de McTiernan entre las maquinaciones del relato.

Jacques Aumont y sus camaradas afirman a este respecto que:

*“Este universo diegético tienen un estatuto ambiguo: es a la vez el que engendra la historia y le sirve de apoyo, y hacia el que ésta remite (por eso decimos que la diégesis es más amplia que la historia). Toda historia particular crea su propio universo diegético, pero a la inversa, el universo diegético (delimitado y*

---

<sup>446</sup> Es necesario señalar el término extra-diegético como oposición a diegético y que designa, no podría ser de otro modo, lo no diegético. De forma muy generalizada es aplicado a la música que interviene para subrayar o expresar sentimientos de los personajes, sensaciones o emociones, sin que su producción, su fuente, es decir, su origen, sea localizable (imaginable al menos) en el universo diegético. Esa música desempeña un papel en la diégesis (genera tensión, terror, amor, etcétera, cualquiera que sea la sensación humana escogida para la ocasión) sin formar parte de la misma como si lo hace el decorado o los personajes. En John McTiernan podemos apreciar en el uso de la música extradiegética un valor de acentuación de ciertas secuencias provocando en el espectador un estado de ánimo característico.



*creado por las historias anteriores, como en el caso de un género) ayuda a la constitución y comprensión de la historia. Por esa razón, a veces se encuentra, en lugar de universo diegético, la expresión ‘referente diegético’, tomada en el sentido de marco ficcional que sirve, explícita o implícitamente, de fondo verosímil para la historia”<sup>447</sup>.*

También ha sido entendida la diégesis como la historia tomada en la dinámica de la lectura del relato, es decir, tal y como se elabora en el espíritu del espectador en el desarrollo de la película. No se trataría de la historia tal y como se la puede reconstruir una vez haya finalizado el desarrollo fílmico (la visión de la película), sino de la historia como la forma, la construye el espectador, a partir de los elementos que el filme proporciona y con la ayuda de un ‘diccionario personal’, compuesto por fragmentos retenidos de otras películas y que dan a cada espectador una relectura imaginativa. La diégesis sería aquí la historia tomada en la plástica de la lectura, con sus falsas pistas, sus dilaciones temporales, o por el contrario, sus hundimientos imaginarios, con sus escisiones y sus integraciones pasajeras, antes de que se fije en una historia que el público espectador pueda contar de principio a fin de forma lógica.

Es necesario, nos advierte Michel Marie, en esta disquisición terminológica, distinguir con precisión entre historia, diégesis, guión e intriga. Los dos primeros ya han sido aclarados convenientemente, en cuanto a los segundos baste decir de cada uno de ellos lo siguiente: Guión es la descripción de la historia en el orden del relato, sea éste cronológico o no, según la apreciación lineal del tiempo por parte del espectador. Intriga,

---

<sup>447</sup> AUMONT, Jacques *et al.*, *op. cit.*. Pág.: 114-115.

la indicación sumaria, en el orden de la historia, del cuadro, de las relaciones y los actos que reúnen a los diferentes personajes.

Las relaciones entre relato, historia y narración ya han sido perfectamente definidas por autores como Gerard Genette, Jean Mitry, Jacques Aumont, Alain Bergala, entre otros, ofreciéndonos una vasta visión del fenómeno necesaria para ubicar a cada pensador y su corriente dentro de la narrativa audiovisual. Al igual que ocurre con Seymour Chatman, Jesús García Jiménez o David Caldevilla, puntos de estudio imprescindibles dentro de este fenómeno de la comunicación humana, dentro de la narrativa cinematográfica. Su cita no es más que una nueva cita (la citación sólo puede ser un acto lingüístico y por lo tanto, comunicativo), pues ellos se han encargado de recopilar y ofrecer las teorías de otros autores que han analizado, simplificado y transmitido para nosotros. Se podría decir que en todo texto hay otro texto (esa dimensión intertextual de la habla Graciela Reyes):

*“El que cita dice y no dice, o dice para decir y para desdecir: se coloca al margen (no se responsabiliza, en principio) y sin embargo cita con alguna intención que va desde la completa identificación con el texto citado y con su autor, hasta la refutación, pasando por todos los modos de la distorsión del original para adecuarlo a cierta necesidad comunicativa [...] Cita otros texto anteriores, explícita o implícitamente; sólo por estar en un corpus de textos, un texto literario deviene inteligible. Esta intertextualidad no es más que la reactivación de la*

*intertextualidad esencial de toda actividad lingüística: sin discursos previos, cualquier discurso es incomprendible”<sup>448</sup>.*

En otras palabras, todo discurso forma parte de una historia más amplia de discursos; todo discurso es la continuación de discursos anteriores, la cita explícita o implícita de textos precedentes.

A la hora de entender qué es el estilema de autor, y dado que el creador origina una serie de evocaciones en el espectador (que nunca se van a manifestar de la misma manera en dos personas distintas), es necesario comprender la importante labor que va a desempeñar el contexto. En otras palabras, el mismo estímulo, por su complejidad y los diversos factores de descodificación, no produce la misma respuesta en cada sujeto receptor. El hecho de acertar con la descodificación deseada por un autor (espectadores que damos en llamar ideales) en un gran número de personas es un logro más que hay que tener en cuenta. Esa repetición de logros (que pueden estar relacionados o no con el éxito en taquilla o el beneplácito de la crítica) posibilita la obtención de una metaidentificación del sello autorial. La gran escritura está marcada, aunque luego cada nueva película aporte o matice elementos nuevos o ya existentes. Si ésta varía, se produce una descodificación incorrecta, aberrante, especialmente en lo que a la asignación de la autoría se refiere por parte del espectador, y se podrá hablar de puntos de inflexión en la obra (global) de cualquiera que fuere el director de cine (en cualquier otra disciplina sucedería lo mismo, pero la que nos ocupa es la cinematográfica). En caso de retorno, en caso de volver a las elecciones conformantes de su narrativa más reconocibles, el público

---

<sup>448</sup> REYES, Graciela: *Polifonía textual: La citación en el relato literario*. Editorial Gredos. Madrid. 1984. Págs.: 35 y 39.

siempre tendrá la sensación de ese regreso premeditado, intencionado, como si el señalado director ‘volviera a ser el mismo de siempre’<sup>449</sup>.

En el caso de algunas obras que llegan hasta nosotros con autoría plural, podemos hablar de la ‘mano’ de alguno de los autores del colectivo como dominante a la hora de confrontar una producción frente a otra del mismo grupo, sobre la que se pueda saber, por medios externos, que alguno de ellos aportó menos a la hora de su creación. Tomemos como ejemplo la colaboración en la dirección de la película “*Sin City*” (2005) de Roberto Rodríguez y Frank Miller, basada en las viñetas creadas por este último. Aunque el diseño artístico y de producción recoge perfectamente el estilo de los comics de Miller, los meritos en la realización se deben al consagrado Roberto Rodríguez. Frank Miller, guionista ocasional, decidió lanzarse a la dirección en solitario con “*The spirit*” (2008) aplicando todo lo aprendido de su tándem con el tejano, sin conseguir ningún tipo de sorpresa, innovación o logro personal, defraudando tanto a los seguidores del comic original (creado por Will Eisner) como a los del propio Miller, sin cosechar éxito alguno de crítica o taquilla. Es por ello que su siguiente realización es una nueva colaboración con Roberto Rodríguez como continuación de la primera en “*Sin City: una dama por la que matar*”, aún en producción y sin fecha de estreno en el momento de la escritura de estas páginas.

Definidos quedan pues los conceptos fundamentales, las piedras angulares de nuestra investigación, autor, estilema y sello autorial. Poco

---

<sup>449</sup> Para algunos autores incluso se han establecido, gracias al estudio de su obra, fases concretas o momentos en su creación: el inicio, casi siempre brillante; el periodo alimenticio, con obras de baja calidad temática o formal; y el retorno a los orígenes tanto en compromiso argumental como en estilo y personalidad.

más nos queda decir que no sea completar sus definiciones, aunque volveremos sobre ellos siempre que sea necesario, abordando temas paralelos a éstos como pudiera ser la no exenta de polémica distinción entre artistas y artesanos sobre la que profundizaremos a continuación.

#### **IV. 4. Directores de cine: artistas y artesanos.**

La consecuente polémica suscitada alrededor de la ‘política de autores’ generó una distinción, igualmente problemática, que catalogaba a los directores de cine en dos tipologías diferentes, en realidad, las dos caras de una misma moneda, aquellos a quienes se les podía atribuir el título de **artistas**, creadores como tales y verdaderos objetos de estudio y análisis, y, en un escalafón inferior, aquellos reconocidos como **artesanos**, conocedores del oficio y su correcta aplicación. La distinción, alentada por la crítica especializada y por las ramas más divulgativas relacionadas con la séptima de las artes, no posee un verdadero sustrato teórico, ni tan siquiera cuando ésta se defiende argumentando análisis (relativamente subjetivos, habría que examinarlos en profundidad) detallados de un ‘autor’, reconocido como tal, y como artista por lo tanto, de su obra en conjunto o de una parte de ésta (ya fuere alguna etapa concreta que no abarque todos sus filmes o solamente partes más que destacables de algunas de sus obras). Sea como fuere, su impronta en las teorías y prácticas del cine es más que notoria, haciendo obligada su mención. No debemos olvidar que la presente investigación tienen por objeto demostrar que John McTiernan es poseedor de un sello autorial y por lo tanto entraría en la primera de las categorías, la

de artista, es por ello conveniente tener clara la conceptualización (y diferenciación) que de los artistas y artesanos se ha dado hasta ahora.

Permítasenos mencionar antes de nada que una de las cuestiones más débiles a la hora de analizar el cine narrativo, la polémica del cine de autor y la incorpórea aureola del artista, es la referente a la subjetividad. Como sujetos no podemos ser sino subjetivos, pero el concepto subjetivo de bondad –y su antónimo, maldad-, aquel que podría llevarnos a afirmar si un director de cine es o no es un ‘buen’ director de cine, si es un buen profesional cinematográfico o no, ha de ser entendido, desde ahora en adelante, y siempre en arte, como una apuesta personal sobre una determinada factura de una obra. En nuestro caso, para salvar la inevitable recurrencia a lo subjetivo, convendremos en que lo bueno es lo correcto: es decir, si se emplean correctamente los elementos que la narrativa cinematográfica pone al servicio de los realizadores a fin de transmitir una historia coherente con su discurso.

Artista o creador es aquel director que deja su impronta en sus obras, aquel que es poseedor de un sello característico, personal, reconocible en sus películas. Artesano es el director que conoce el oficio con corrección, sabe aplicar las reglas de la gramática cinematográfica (audiovisual) a sus realizaciones, pero carece de pretensión alguna de hacer trascender su obra más allá del éxito de taquilla (de público, al menos parte con esa intención). El artesano no posee un sello propio, pueden rastrearse ciertos rasgos o marcas, pero éstos son más fruto de aplicaciones técnicas correctas que de intenciones artísticas (pueden repetirse en algunas de sus obras, pero no suponen invarianzas fenomenológicas dignas de estudio); por todo ello su personalidad no impregna sus obras y tanto da si éstas hubieran sido

realizadas por otro profesional del cine o si hubieran llegado hasta nosotros en el más absoluto de los anonimatos.

John McTiernan, menospreciado por parte de la crítica y prensa especializada por centrar sus trabajos en realizaciones que éstos etiquetan, desdeñosamente, como ‘cine de género’, siempre ha sido considerado por unos y otros (críticos, ensayistas, etcétera) más como un artesano que como un autor (artista-creador). Es decir, es un director que conoce su oficio y es correcto en su ejecución, un profesional que aplica las reglas de la gramática audiovisual a sus creaciones sin pretender llegar más allá de la satisfacción de un público ávido de acción y espectacularidad que se traduce en éxito económico, en éxito de taquilla, sin aportar nada nuevo u ofrecernos su perspectiva de la historia y el discurso elegidos para sus obras. Nada más lejos de la realidad. A través del estudio de sus obras recopilaremos aquellos rasgos que construyen el sello autorial de John McTiernan y analizaremos cómo su personalidad termina dando forma y estilo a sus trabajos cinematográficos, revelándonos su huella como fácilmente identificable a la par que personal, particular e intransferible, aunque sí imitable.

Dentro de la industria cinematográfica hollywoodiense, donde, debido a la persecución de objetivos económicos que pretende alcanzar como industria que es, e igualmente a las numerosas realizaciones que, al tiempo de intentar cosechar éxito económico, refuerzan el estatuto, la imagen y la posición de la industria del cine como institución, es difícil identificar aquellos autores que poseen un toque personal, un estilo propio, de los que no, es decir, de los artesanos, generalmente por razones extracinematográficas, pues se tiene la creencia generalizada de que en una

industria tan férreamente controlada como la cinematográfica estadounidense, la libertad creativa es inexistente, agrupando como artesanos a todos aquellos directores integrados en la industria, en muchos casos, sin pararse a analizar su obra en búsqueda de estilemas de autor o de un sello personal. Pero incluso dentro del engranaje industrial comercial del cine, se pueden encontrar grandes realizadores poseedores de un toque personal, de un sello autorial, quienes saben coordinar perfectamente todo el trabajo de un numerosísimo grupo de profesionales, controlando todos los egos intervinientes (guionistas, productores, actores, etcétera), para saber imponer con seguridad su voluntad creadora y, como decimos, dando forma y estilo a una película que lleva su impronta. Es esa impronta, esa huella, es lo que hemos de buscar, no limitarnos a sondear la superficie, en la que todos los directores, como profesionales que son y por lo tanto conocedores de su oficio, son buenos (entiéndase correctos) artesanos. El sello de autor de todo artista está en el fondo y sólo podemos llegar a él a través de un pormenorizado estudio de su obra.

Como decimos, en la industria hollywoodiense, en la que se inscriben las producciones de McTiernan, una cinematografía muy controlada donde la búsqueda del éxito económico primar por encima de cualquier otro objetivo o intención, la labor de un director de cine está influenciada por diversos factores concernientes a la producción de la película, cuyo resultado puede variar en función del poder o, por mejor decir, de la importancia que el realizador ostente: si es un director estrella o un autor consagrado (artista-creador) cuya principal tarea es producir obras de arte, generalmente al margen de las grandes productoras de la industria y con objetivos finales diferentes, su decisión se impondrá sobre el proceso de producción del filme (desde el inicio, escritura o adquisición y



modificación del guión, la pre-producción, producción y post-producción, hasta las decisiones de comercialización finales). Sí, por el contrario, no es un director importante, no posee la categoría de autor, en el sentido artístico y elitista que inaugurara André Bazin y sus acólitos redactores de los cuadernos de cine franceses, si no es más que un artesano en definitiva, conocedor del oficio y seleccionado para el empleo, para la realización técnica de dirección y nada más, su visión, su forma y su estilo, su personalidad en suma, no se impondrán, y la decisión final sobre la obra vendrá determinada en función de objetivos pretendidos por quienes le contrataron, generalmente, el productor o productores cinematográficos (representantes de un gran estudio las más de las veces). La visión, la personalidad, que se impondrá y proporcionará forma y estilo al filme será la de éstos y no la del director.

*“Cualquiera que sea la personalidad más dominante, será ella la que siempre domine. Esta personalidad es la que, en la industrialización norteamericana, distingue a los directores de real talento. Ella les permite acceder poco a poco a la libertad de elección, concepción y tratamiento cinematográfico. A su vez, se convierten, si son capaces, en verdaderos autores. Pero se adivina que esto es la excepción”<sup>450</sup>.*

De ahí la distinción entre directores autores y directores no autores, es decir, entre artistas y artesanos. Los artistas poseen un sello personal, localizable en sus obras. Los artesanos carecen de él, su importancia en

---

<sup>450</sup> MITRY, Jean: *Estética y psicología del cine. 1. Las estructuras*. Editorial Siglo XXI. Madrid. 1978. Pág.: 32. Aunque no falta a la verdad, la libertad creativa suele ser la excepción, la visión que Mitry destila de la industria cinematográfica estadounidense nos parece demasiado limitada, dejando fuera a muchos autores que trabajan siguiendo las reglas de la industria pero enriqueciendo sus obras con una visión personal que impregna todos sus filmes.

cuanto a la toma de decisiones para dar forma y estilo (no olvidemos el contenido, donde tan importante como su elección es su tratamiento) a una película es superada por otros agentes participantes en la producción del filme. En el caso de las realizaciones estadounidenses, ese agente participante suele encarnarse en la figura del productor (o productores), a la sazón propietario de la película. Un buen ejemplo de la importancia del productor por encima del realizador es el llamado ‘corte final’ (o ‘final cut’) característico de las producciones hollywoodienses, es decir, la última decisión sobre el montaje definitivo<sup>451</sup> (tras varias pruebas con público, también muy frecuentes en la industria estadounidense –y una buena acción comercial e industrial si se nos permite admitir-), que suele recaer en el productor o productores de la película, por lo que la labor del realizador se limita al trabajo fílmico, planificar según las convenciones establecidas, dirigir actores seleccionados previamente, etcétera. En algunos casos, incluso la importancia del actor es mayor que la del director, como demuestra la película *“En la línea de fuego”* (1993) dirigida por Wolfgang Petersen, y que supone un vehículo de lucimiento para el actor Clint Eastwood. Pese a la corrección característica del director alemán, la personalidad dominante y que da forma al filme es la que ofrece el

---

<sup>451</sup> El corte final o montaje definitivo nace con la intención de alargar la vida comercial de algunas películas, es decir, persigue objetivos económico más que artísticos, aunque con el paso de los años, la consagración de algunos directores-autores (artistas-creadores) y el establecimiento como clásicos u obras maestras de algunas películas, la estela que desprenden estos nuevos montajes o cortes es más artística, más autorial (aunque no deja de ser una estrategia comercial perfectamente camuflada). El ejemplo más famoso es sin duda alguna el de la película *“Blade runner”* dirigida por Ridley Scott (1982) del que han llegado a existir hasta siete versiones: la versión para cines estadounidenses (1982), la versión para cines internacionales (1982), dos versiones de trabajo, una versión para televisión, el corte del director (‘director’s cut’, 1992) y el montaje final (2007). La primera versión estrenada en cine se debe a decisiones tomadas por los productores y propietarios de la película, modificando el trabajo del director a su antojo. La versión del director, que puede obtenerla por contrato, responde a la intención personal del autor-creador. No siempre los montajes estrenados en cines satisfacen a los directores, quienes, al ver tan alterado su trabajo, rehúsan a realizar su montaje particular. Tal es el caso del propio Ridley Scott en su nuevo acercamiento al universo *Alien* con *“Prometheus”* (2012), de la que se ha negado a ofrecer el montaje del director, algo muy característico de él en sus últimas obras.

consagrado actor y director-autor; la influencia de estas dos facetas de Eastwood sobre el resultado final de la película es más que notable.

Es por ello que hemos de tener presente que en toda obra cinematográfica se pueden rastrear rasgos personales, marcas particulares, que pueden pertenecer tanto a un sello de autor como a un sello de productor, al estilo del magistral ejemplo del *toque Shields* que Vincente Minnelli nos ofreció en su obra maestra “*Cautivos del mal*” (1952) –el productor encarnado por Kirk Douglas es un trasunto de los productores-autores de la época dorada de los grandes estudios hollywoodienses que fueron Darryl F. Zanuck y David O. Selznick-. En el cine de acción contamos con un ejemplo perfecto, Joel Silver, productor de las primeras películas de John McTiernan, una figura cinematográfica que comenzó a emerger en los años ochenta hasta consagrarse como los nuevos Zanuck y Selznick juntos en un solo ser. Joel Silver, gracias al éxito cosechado por las películas de McTiernan, “*Depredador*” y “*Jungla de cristal*” entre otras, no solo consiguió amasar una fortuna, sino que además desarrolló un modelo de producción dentro del cine de acción estadounidense, es decir, desarrolló el *toque Silver*, al más puro estilo de Jonathan Shields. Las realizaciones donde más fácilmente identificable es el toque de Joel Silver son aquellas cuya dirección es encargada a –no siempre- anónimos artesanos, siendo el artífice final del filme el productor. No sucede esto con otras películas producidas por Silver, como ocurre con las dirigidas por McTiernan o, por citar un par de ejemplos, “*Límite: 48 horas*” dirigida por Walter Hill (1982) y “*The matrix*” de los hermanos Wachowski (1999).

Pese al dominio de su personalidad, no todos los autores creen que el productor pueda llegar a ser considera autor. Como afirma Jean Mitry:

*“Se llegaría entonces a creer –como muchos- que el autor es el productor...En verdad éste es –al menos en el plano intelectual- el creador inicial, el instigador de la obra. Pero no ha creado nada por sí mismo. Ha encaminado una operación colectiva, un film que tal vez le debe la existencia pero cuyas cualidades son independientes de su personalidad. El productor encarga, pero no crea”<sup>452</sup>.*

Sea como fuere, la importancia siempre ha recaído sobre los **directores-autores**, sobre aquellos realizadores considerados artistas, pues sobre ellos se han realizado innumerables estudios cinematográficos con el fin de desentrañar su particular sello de autor. Los directores etiquetados como **artistas** o **creadores**, son aquellos realizadores que han sido considerados por los expertos como ejemplos y arquetipos de la representación del **director-creador** en su acepción más pura, aquel director que aventura a recorrer territorios no explorados, hasta acabar constituyendo una pauta en las múltiples facetas de los saberes, las artes y las ciencias humanas. Por citar solo unos pocos nombres: Sergei M. Eisenstein, Fritz Lang, Federico Fellini, Vittorio De Sica, Alfred Hitchcock, Luis Buñuel, Luis García Berlanga, Juan Antonio Bardem, Víctor Erice, John Ford, Steven Spielberg, Clint Eastwood, y entre ellos, pretendemos demostrar, se encuentra John McTiernan.

---

<sup>452</sup> MITRY, Jean: *Estética y psicología del cine. 1. Las estructuras*. Editorial Siglo XXI. Madrid. 1978. Pág.: 28. Frente a esta opinión existen otras mucho más radicales como la defendida por Richard Brooks, quien argumenta que el verdadero autor de una película es el productor porque es quien reúne las ideas y escoge a los artífices, en definitiva, quien asume la responsabilidad de la obra. Cualquier otra conceptualización sería considerar como autores a ‘obreros especializados’.

Estos autores, estos artistas, han creado escuela, poseedores de un estilo personal y de una filosofía particular, de una visión del mundo (cosmovisión) propia, que se hacen notar tanto en las historias que cuentan como en los discursos que conforman sus obras. Son por lo tanto, guías y maestros para los realizadores venideros.

A este respecto, permítasenos citar a otro maestro, Antonio Lara, cuando afirma, en cuanto a su consideración sobre autores, artistas y artesanos que:

*“Bazin y sus compañeros, entre los que descollaron los futuros directores, François Truffaut, Jean-Luc Godard, Eric Rohmer, Claude Chabrol...contribuyeron a despertar el interés por el cine norteamericano realizado por los artesanos de Hollywood sin descuidar el interés perenne sobre los trabajos de los grandes maestros, pero, en su afán obsesivo por otorgar credenciales de autor (empleando este término, que procede de los conceptos de crítica literaria, como símbolo de todas las grandezas estéticas imaginables) a determinados cineastas, incurriendo en bastantes errores y contribuyendo a un entendimiento del cine alejado de la realidad industrial y colocado al margen de la evolución histórica del medio, especialmente cuando escribían sobre los grandes realizadores norteamericanos. Su empeño en destacar la figura del director sobre todas las demás, silenciando, de hecho, las aportaciones de guionistas, productores, montadores, e intérpretes –provocó una innegable distorsión en los juicios, que condujo, durante varios años, al desconcierto total. En nuestros días, es muy posible que*

*esta teoría, en sus elementos valiosos, siga teniendo una vierta vigencia, pero no como una panacea que ilumine, mágicamente la realidad, sino como una aportación inteligente para entender mejor la obra de los creadores excepcionales. En lo que se refiere a los directores discretos o correctos –que son los más numerosos- dudo mucho que sirva para algo y, desde luego, su utilidad es nula cuando se intenta aplicar al esclarecimiento de fenómenos industriales o técnicos”<sup>453</sup>.*

Antonio Lara no es partidario de honrar con el título de autor a cualquier director que presente unas características afines a la crítica especializada, aunque domine los oficios cinematográficos; prefiere el empleo del término:

*“magnífico artesano, es decir, un profesional de primera categoría, que sabe hacer cine perfectamente. Esto es ya mucho, y si algunos lo llaman maestro –rescatando el término, tal y como se usaba en el Renacimiento, por ejemplo- pone en evidencia una verdad indiscutible: que este director conoce muy bien el mundo del cine y que podría enseñar a muchos cómo se preparan y se ruedan las películas”<sup>454</sup>.*

Nuestra perspectiva no es tan cerrada como la que Antonio Lara atribuye a los defensores (fundamentalistas) del autor –el director como único y verdadero artista- y de la política de autores, sino que comprendemos la figura del director de cine como aquella dotada de una

---

<sup>453</sup> LARA, Antonio: *Spielberg: maestro del cine de hoy*. Editorial Espasa-Calpe. Madrid. 1990. Págs.: 46-47.

<sup>454</sup> *Ibídem*.

visión que no olvida la totalidad de los elementos que conforman una película, ni a los co-autores y el equipo técnico y artístico que construye el filme hasta convertirlo en un producto acabado. Es decir, el director, McTiernan, es el coordinador de elementos que, si bien no se deben directamente a su trabajo, a su firma, son ordenados de una manera muy personal según su particular visión de las cosas, del cine y del mundo, ayudado por todo el equipo, un conjunto de fuerzas que permiten la creación de un estilo, del sello de McTiernan cuya existencia pretendemos demostrar. No bastaría por lo tanto, con saber hacer cine perfectamente, para ser considerado un maestro, autor o artista. Debe haber algo más. Por ejemplo, la más que correcta realización de Len Wiseman en “*La jungla 4.0*” (2007) nada tienen que envidiar por ejemplo a la llevada a cabo por McTiernan en la primera de las *junglas*, pero mientras en una se aprecia el buen trabajo facturado por todo un equipo de especialistas, en “*Jungla de cristal*” existe algo más, un estilo, una visión, una huella que ha impregna todo el filme, el sello de John McTiernan construido a través de la coordinación de todos los esfuerzos creativos de los participantes en la realización de la película (esa huella, ese sello, es rastreable en toda la obra de McTiernan, no así en el caso de Wiseman).

Cualquier obra cinematográfica, cualquier obra de arte en realidad, se enriquece y completa si se reconstruyen las circunstancias históricas, sociales, biográficas, etcétera, que rodean su producción y de las que está, inevitablemente, compuesta; gracias a ellas puede formarse como un todo unitario. Dentro de la obra de McTiernan queda plasmado cierto cambio político que estuvo acompañado de un cambio sociológico considerable durante los últimos años de la década de los 80 en el clima estadounidense, tras el final de la era Reagan y la consolidación de una Unión Europea

fuerte política y económicamente. Queremos decir con ello, en definitiva, que no podemos dejar a un lado ciertas perspectivas a la hora de reconstruir algunas narraciones, como pudieran ser las películas de James Bond sin tener en cuenta lo que significó entonces la Guerra Fría, o que los estadounidenses ayudasen (como hiciera también el espía internacional británico) a los afganos en su lucha contra los soviéticos (enemigos declarados con posterioridad) durante dicho periodo como demuestra por ejemplo “*Rambo III*” dirigida por Peter McDonald (1988).

John McTiernan plantea en sus películas, en la totalidad de su obra, su cosmovisión (algo que podemos deducir tras un visionado de todas ellas), en las cuales la acción no se detienen por nada. La huella personal que apreciamos en el enfoque –elementos discursivos en la acción pura y dura- de la historia y de significados en relieve sobre las variadas posibilidades ofrecidas señalan a un director creador.

En el lado opuesto de la consideración de director-creador encontramos a los directores no autores, los que no poseen en aura de artistas, es decir, los **directores artesanos**. Sin pretender desmerecer su figura, son simples artesanos conocedores del oficio que trabajan las más de las veces historias por encargo (son contratados por un productor, quien puede ser el verdadero artífice de la película o el actor estrella de turno para quien se construye un vehículo de lucimiento que necesita de un realizador), e incluso cuando son ellos quienes eligen los proyectos en los que participar, no aportan nada nuevo (tampoco es su pretensión, más allá de una correcta dirección, de un correcto resultado fílmico en el plano de la realización, pese a que haya quien todavía ponga esto último en duda, nadie, por muy artesano desconocido que fuere pretende hacer mal un



trabajo comercializable con posterioridad). No aporta nada nuevo como decimos al arte cinematográfico, ni tampoco crean corrientes estéticas imitables o escuela a seguir por sus coetáneos o sucesores.

El director artesano no transmite su cosmovisión, no observamos su impronta personal ni en la historia ni en el discurso elegido. Su escasa personalidad dentro de la industria o las fuertes restricciones creativas contractuales –no pueden demostrarlas y cuando pueden el resultado no es satisfactorio-, les hacen recaer en proyectos que se sirven de patrones aprendidos, que temen los efectos que pudiera tener la innovación, en los cuales es mucho más importante el resultado en taquilla –única y primordial finalidad del encargo, con la intención de repetir la fórmula en las subsiguientes películas, ya fueren precuelas, secuelas o segundas partes al uso, como demuestran las numerosísimas películas que componen las igualmente numerosas sagas de terror destinadas a un público adolescente, véase por ejemplo las franquicias protagonizadas por Freddy Krueger, Jason Voorhees o Jigsaw (es obligatorio que funcione ante la masa de público que paga para ver la película)- que la personalidad creadora, creativa o artística del director (repetimos, no es ésta su intención o aportación ni tienen la libertad suficiente para poder imponer su personalidad a la forma y el estilo del filme, pero incluso cuando dispusieran de ella, el resultado no está a la altura de las expectativas que pudiera general, en otras palabras, no apreciamos su huella, su cosmovisión, en ninguna parte de la obra).

En ocasiones estos directores no autores, estos directores-artesanos cuentan con actores de fama mundial, con el tirón suficiente para atraer al público a las salas o posibilitar un presupuesto elevado para la producción

del filme. Incluso han obtenido buenos resultados de taquilla y crítica, pero, sin ser su objetivo fijado, no es apreciable su personalidad creadora en la película. Permítasenos remitirnos de nuevo al ejemplo citado de Len Wiseman, elegido para dirigir la cuarta entrega de las aventuras de John McClane, quien contaba con un presupuesto considerable y con un actor de reconocido prestigio, pero que no supo dejar su impronta en el filme (tampoco era éste su objetivo final, sino ofrecer una correcta película de acción, con escenas de acción espectaculares, que gustase al público, esto es, que tuviera éxito en taquilla, y posibilitara la realización de una quinta entrega, como finalmente así ha sido: *“La jungla: un buen día para morir”* (2013) dirigida por el también director-artesano John Moore).

Nos referimos a directores de la talla artesanal como Renny Harlin<sup>455</sup>, Andrew Davis<sup>456</sup> o Rob Cohen<sup>457</sup>, por no salirnos del cine de

---

<sup>455</sup> Director de películas como *“La jungla 2 (Alerta roja)”* (1990) segunda parte de las andanzas de McClane que sigue el mismo patrón marcado por McTiernan un par de años antes, *“Las aventuras de Ford Fairlane”* (1990), gran película injustamente olvidada, *“Máximo riesgo”* (1993), otra variante de la jungla como lucimiento para el actor Sylvester Stallone, *“Memoria letal”* (1996) o *“La isla de las cabezas cortadas”* (1995) un intento por revitalizar el ciclo de películas de piratas que fracasó en taquilla, un intento que sólo lograría convertir en éxito Disney gracias a un enorme despliegue promocional para el lanzamiento de la película basada en su propia atracción, *“Piratas del Caribe. La Maldición de la Perla Negra”* dirigida por Gore Verbinski (2003).

<sup>456</sup> Quien ha realizado filmes como *“Código de silencio”* (1985), para algunos autores la mejor actuación de Chuck Norris, *“Por encima de la ley”* (1988) y *“Alerta máxima”* (1992), en las que el verdadero artífice de la película es su estrella principal, Steven Seagal, o *“El fugitivo”* (1993), película que le valió el premio de la academia estadounidense a su actor de reparto, Tommy Lee Jones, y que potenció, curiosamente porque no es lo habitual, una secuela en la que el protagonismo ya no recaía sobre el fugitivo, sino en su perseguidor, el agente de los Marshall Samuel Gerard, *“U.S. Marshall”* dirigida por Stuart Baird (1998). Una secuela repite estructura narrativa y héroe, o arquetipo del héroe, así como arquetipo de villano (solo se le exige ser más malvado aún), pero rara vez abandona al protagonista principal para centrar su trama en uno secundario. Podría decirse que la película de Baird está más cerca de lo que los estadounidenses denominan ‘*spin-off*’ que de una secuela al uso. El *spin-off* es característico de la televisión, tómese el caso de psiquiatra Frasier Crane (1993-2004), parroquiano habitual del bar Cheers (1982-1993), y protagonista de una serie de televisión propia que supera con creces el original.

<sup>457</sup> Destaca por películas como *“Dragón, la vida de Bruce Lee”* (1993), *“Pánico en el túnel”* (1996), *“A todo gas”* (2001) que originó una exitosa saga que va ya por su sexta entrega –y que no es sino una versión ‘tuneada’ (entendiendo por ello la puesta a punto de los coches deportivos de carreras) de la película de acción dirigida por Kathryn Bigelow *“Le llaman Bodhi”* (1991) centrada en el mundo del surf), y que lanzó al estrellato a una nueva estrella de acción, Vin Diesel (que ya había participado anteriormente en numerosas películas de distinto calibre), y *“XXX”* (2002), entretenimiento de acción para lucimiento del citado Diesel.

acción y por citar solo unos pocos fácilmente reconocibles. Sus títulos suelen ser más recordados por los actores que intervienen en ellos o por sus efectos especiales novedosos, que por su aportación personal y creativa al proyecto. Todas las cinematografías cuentan con sus artesanos, la española no es ajena a esta circunstancia, baste citar a directores como Mariano Ozores, Jesús Franco, o los más recientes Daniel Calparsoro o Enrique Urbizu. Urbizu ejemplifica perfectamente esa falta de pretensiones artísticas no reñidas con una correcta y sobria realización, una excelente dirección de actores, una crítica favorable y un considerable éxito de público, como demuestra la magnífica *“No habrá paz para los malvados”* (2011), excelente película de suspense en la que a pesar de su corrección, no es apreciable la impronta de su autor (que tampoco es observable en el conjunto de su obra).

Es también común encontrar al mayor número de artesanos cinematográficos en las producciones de baja calidad, las llamadas serie B o serie Z (bajos o nulos presupuestos, temas marginales, etcétera), con estrictas reglas que funcionan y por ello se repiten una y otra vez, permitiendo cierta relajación de planteamientos desde todos los enfoques a la hora de crear. Es por ello que el autor no pone nada o casi nada de su personalidad para plasmar circunstancias que le vienen impuestas.

No queremos decir con ello, pese a que el autor es autor en cuanto crea, que no se puede ser director, autor y creador si no se interviene en todas las facetas de la realización de un filme, es decir, si el director no es al mismo tiempo guionista, director de fotografía, sastre, decorador, actor (interpretando todos los papeles salvando la problemática de la ubicuidad). Ni mucho menos. Las responsabilidades del director-autor se plasman la

coordinación y correcto funcionamiento de todos los engranajes que configuran el total de los elementos que intervienen en la obra cinematográfica. El plano de la creación tienen lugar desde la selección del guión literario sobre el que trabajar, hasta el último corte de montaje, es decir, la intervención del autor ha de ser constante para que el total sea más que la suma de las partes.

Hay algunos casos paradigmáticos en los que se puede llegar a hablar de codirección o coautoría. Suelen ser aquellos proyectos en los que la personalidad del productor o el guionista es pareja a la del director, cuando no está simple y llanamente por encima, pese al prestigio del realizador. En los últimos años los productores han tenido a bien contratar a directores artesanos para garantizarse el control ‘creativo’ de la película, es difícil hoy día encontrar unidos nombres de grandes directores a grandes productores cuyas personalidades trasciendan más allá de las pantallas hasta ‘anular’ el trabajo del realizador como ocurría en la época de David O. Selznick, el verdadero ‘autor’ detrás de *“Lo que el viento se llevó”* (1939) de Victor Fleming<sup>458</sup>. Es por ello que el productor Joel Silver cuenta siempre con directores artesanos para la correcta facturación de las películas que produce y de las que espera obtener el adecuado rendimiento económico. Su nombre ha estado, y está, unido al de realizadores como Andrzej Bartkowiak<sup>459</sup>, Richard Donner<sup>460</sup> o Andy y Lana Wachowski<sup>461</sup>.

---

<sup>458</sup> Hasta cinco fueron los realizadores unidos al proyecto de Selznick: B. Reeves Eason, Sam Wood, William Cameron Menzies, George Cukor y Victor Fleming.

<sup>459</sup> Reputado director de fotografía que ha realizado, entre otras, películas como *“Romeo debe morir”* (2000), *“Herida abierta”* (2001) o *“Nacer para morir”* (2003), todas ellas características de una etapa concreta de la producción de Joel Silver y dotadas de eso que hemos dado en llamar *toque Silver* (sobre el que entraremos en detalle más adelante).

<sup>460</sup> Silver ha producido una de las sagas más famosas del cine de acción, dirigidas, las cuatro películas que la componen (hasta el momento), por Richard Donner, cuyo nacimiento tuvo lugar con *“Arma letal”* (1987).

<sup>461</sup> Reconocidos por *“The matrix”* (1999) y su segunda y tercera entrega.

Colaborando con ellos no solo se garantiza un buen resultado fílmico, también la posibilidad de manejar el producto acabado a su antojo (montaje, edición, distribución, promoción, etcétera).

Productor y realizador también puede formar un matrimonio de conveniencia, en el que los egos de uno y otro se completan, como ocurre con la unión del productor Jerry Bruckheimer y el realizador Michael Bay –“*Dos policías rebeldes (Bad boys)*” (1995), “*La roca*” (1996), “*Armageddon*” (1998), entre otras-. Sea como fuere, la coautoría o codirección es muy difícil de apreciar de forma explícita en los propios filmes, pues siempre hay una personalidad que acaba por imponerse al resto. El resultado puede ser satisfactorio, al menos en términos de corrección fílmica y éxito de público (taquilla), como en las películas citadas producidas por Silver o las producidas por Bruckheimer y dirigidas por Bay; o todo lo contrario, las manipulaciones de los productores pueden acabar originando un auténtico fracaso fílmico, no sólo en el plano de la realización, sino también en la recepción de crítica y público. Un ejemplo de ello sería la película “*Supernova (El fin del universo)*” de Thomas Lee (2000). En realidad está dirigida por Walter Hill, quien decidió firmar con pseudónimo<sup>462</sup> tras comprobar los cambios introducidos por los nuevos montajes ordenados por los productores (uno de ellos a cargo de Francis Ford Coppola).

---

<sup>462</sup> En la industria hollywoodiense, cuando un director renegaba de su trabajo en una película (por problemas durante el rodaje, por desavenencias con el equipo, por cambios de los productores, etcétera), solía firmar la película con el reconocido pseudónimo Alan Smithee. Pero este nombre se volvió demasiado popular tras ser asignado a un personaje en la película “*¡Arde Hollywood!*” de Arthur Hiller (1997), y fue sustituido por Thomas Lee.

Este aspecto de dominio sobre el realizador no solo atañe al productor, también podemos encontrarnos con lo que Mitry denomina ‘películas de guionistas’ cuando identifica al autor de un film:

*“A menudo es el director, por cuanto que siendo amo de la obra, recoge o puede recoger, recomponer y someter a su visión personal el trabajo de todos sus colaboradores, fuesen quienes fuesen. Pero si no es más que un artesano concienzudo, si ha limitado su trabajo a la perfecta ejecución técnica del programa que se le ha entregado, entonces inevitablemente es dominado por el guionista”.*

Pese a ello, también nos dice que:

*“A veces –aunque raramente- la unión de un guionista y un realizador es tal, y su colaboración tan íntima, que llegan a constituir una unidad creadora que se convierte entonces en el único autor verdadero del film”<sup>463</sup>.*

A este respecto cabría señalar la saga protagonizada por Indiana Jones creada por Steven Spielberg y George Lucas, o el tándem formado por Marco Ferreri y Rafael Azcona en las películas “***El pisito***” (1959) y “***El cochecito***” (1960), por citar solo un par de ejemplos de sobra conocidos.

Esta codirección puede, en algunos casos, permitirnos hablar de un sello de productor (ya hemos citado el caso de Joel Silver), como ocurre en

---

<sup>463</sup> Mitry, *op. cit.*. Pág.: 28.

muchas de las cintas producidas por Steven Spielberg, en las que su genio creativo marca la forma, el estilo, que se imprime a un filme. Es el caso de “*Super 8*” dirigida por J. J. Abrams (2011) pero atribuible al sello de Spielberg productor.

El acto creativo pues, sería localizable en la labor de coordinación que desempeña el director-autor-creador, sin que sea por ello obligatorio que se encargue de todas las labores de la realización del filme, aunque si debe responsabilizarse de su correcto funcionamiento.

Como un director de orquesta o como un arquitecto, el director de cine tiene la obligación de dominar todos los elementos que intervienen en la construcción de la obra, de su obra, para poder solicitar así unos resultados concretos a cada uno de los miembros del equipo técnico y artístico, corrigiendo lo que considere necesario (lo que implica al mismo tiempo un conocimiento y dominio de la técnica empleada, no está obligado a ser un especialista en la materia pero debe saber qué puede exigir y qué no a sus colaboradores). Se obtiene de este modo un equipo preparado para acatar las órdenes y deseos del director en función de los resultados que busca voluntariamente y no de otros (sabedor de que se puede encontrar con resultados no buscados de antemano, es imposible controlar al cien por cien una obra cinematográfica, y más aún, el control sobre el resultado final de la suma de las partes en acción). Con todo ello, los aspectos técnicos quedarían resueltos. La parte de creación de la historia (y acciones, acontecimientos, personajes, diálogos y escenarios como sus conformantes) nos conduciría a un plano de contenidos que sí permitirían plasmar una ideología, unos principios, y gracias a los silencios,

acentos, repeticiones, etcétera, de elementos dados, ofrecernos un dibujo aproximado de la personalidad del autor.

Es necesario por lo tanto apreciar la importancia de una visión cinematográfica que no supone la desaparición total del cineasta ante la narración objetiva (Howard Hawks), ni el retroceso despótico del demiurgo (Fritz Lang). Hablamos de la visión cinematográfica del punto de vista, una definición de estilo que en el caso del espectador supone una adhesión parcial y lúcida con un personaje al menos en cada secuencia. Muchos directores, entre ellos McTiernan, deben mucho a ese tono en la realización y punto de vista adoptado, una de las muchas influencias heredadas del maestro Alfred Hitchcock.

McTiernan logra sumergirnos en sus narraciones gracias al camino de ‘lo mágico irreal’. Sus héroes lo son al más puro estilo griego: seres a los que les suceden cosas por encima de sus posibilidades humanas, los rodean y amenazan, y de las que salen indemnes, en otras palabras, superan las pruebas a las que son sometidos.

McTiernan siempre ha recurrido a guionistas reputados o con proyección para afrontar sus realizaciones, es decir, siempre ha contado con guionistas profesionales, conocedores de todas las técnicas para ‘contar historias’ (cómo eliminar lagunas en la historia, cómo dosificar la información homogéneamente a lo largo de las dos horas de película, etcétera). A excepción de su primer largometraje, “*Nómadas*”, proyecto personal escrito por él mismo, de tintes fantásticos y góticos, McTiernan siempre ha considerado que su labor es la de controlar el ritmo de la película, dejando el trabajo técnico a sus colaboradores, trabajando una



apuesta visual por medio de una planificación que logra modificar la linealidad primigenia del guión y su concepto arquitectónico. Que los guiones de sus películas estén firmados por escritores especializados no significa que no introduzca cambios necesarios para obtener un mejor resultado fílmico (volvemos a recordar el caso de Hitchcock, quien trabajó, la mayoría de las veces, sobre guiones ya redactados, corregidos sobre la marcha siempre que lo considerara necesario –su personalidad era la dominante en sus producciones- y obteniendo varias películas que se cuentan entre las grandes obras maestras de la historia del cine).

En resumen, un director-autor, un artista, es aquel que sabe significarse en su obra, aquel en quien podemos apreciar un sello autorial, porque *“tiene una visión personal del mundo y de las cosas”* (Mitry, 1978, pág.: 39); ha creado por lo tanto un universo particular que impregna sus obras cinematográficas. Un artesano, un directo no autor, es un profesional especializado, que conoce el oficio y sabe ‘lo que no se debe hacer’, pero que no posee esa visión personal, que no está dotado de un sello característico que pueda reconocerse en sus obras. Veremos a continuación brevemente en qué consiste la política de autores y la influencia que ésta ha tenido a la hora de clasificar (justa o injustamente, no son estos derroteros en los que debamos entrar, ni este es el lugar más apropiado para hacerlo) a los directores como autores y no autores, en definitiva, como artistas y artesanos.

#### **IV. 5. Política de autores.**

La política de autores surge en el seno de la revista cinematográfica francesa *Cahiers du cinéma*, fundada en 1951 por André Bazin, Jacques Doniol-Valcroze y Joseph-Marie Lo Duca, y que contó entre sus editores y colaboradores habituales con destacados críticos, teóricos y ensayistas de la talla de Eric Rohmer, Jacques Rivette, o François Truffaut, entre otros, muchos de los cuales acabarían convirtiéndose en futuros cineastas, creadores de una corriente vanguardista cinematográfica conocida como la *Nueva Ola*. Estos críticos centraron su mirada en los realizadores inscritos en la industria estadounidense, aquellos que hasta entonces, la crítica más selecta y reaccionaria (contra la que ellos mismos reaccionaban) había tachado de ‘astutos artesanos’, estudiando sus obras hasta descubrir una mirada personal, un universo particular, que dejaba huella en sus obras.

Esta política de autores, en puridad, y parafraseando a André Bazin, no era más que la aplicación al cine de una noción generalmente admitida en las artes individuales, en otras palabras, aplicar al mundo fílmico las palabras de Jean Giraudoux que tanto gustaban a Truffaut: “*No hay obras, solo hay autores*”.

*“Los textos fundadores de los Cahiers du cinéma asocian de un modo irreversible la adhesión a un cineasta y la comprensión de su universo formal, personal; para decirlo en pocas palabras: su visión del mundo. Los primeros reciben el título de ‘autores’, la segunda adopta el nombre de ‘puesta en escena’. La política de los autores es esta manera de apreciar y de defender el trabajo de*

*ciertos cineastas en virtud de una visión y de una comprensión de su talento como realizadores”*<sup>464</sup>.

Como decimos, centraron sus miradas críticas en directores –a quienes acogieron como maestros– que la crítica establecida había menospreciado en nombre de sus prejuicios (sin observar, aunque no todos, que estos nuevos críticos y futuros cineastas, estaban haciendo exactamente lo mismo). Esos astutos artesanos<sup>465</sup> que salvaban como podían el material cinematográfico con el que tenían que trabajar, ofreciendo resultados correctos pero sin destacar ningún aspecto en particular, seguramente porque, como afirmaba François Truffaut, no tenían ninguna necesidad de colgarse etiquetas. Lo importante para ellos era ofrecer al público espectador una película perfectamente construida y estructurada, un buen relato cinematográfico en el que las huellas de la realización, y por ende las del propio director (entendido como autor), pasaran lo más desapercibidas posibles.

Durante aquellos primeros pasos de la política de los autores, en el mundo de la cultura ‘oficial’ a la que no era ajena la séptima de las artes, la jerarquía de los géneros era la absoluta dominadora; era, en palabras de Jacques Aumont, ideológicamente muy fuerte. Estos nuevos críticos estudiaron en profundidad el cine de género para encontrar en las obras de algunos de los más destacados realizadores una estrecha relación entre

---

<sup>464</sup> DE BAECQUE, Antoine (comp.): *La política de los autores. Manifiesto de una generación de cinéfilos*. Editorial Paidós (Pequeña antología de Cahiers du cinéma I). Barcelona. 2003. Pág.: 20.

<sup>465</sup> La crítica hasta entonces estaba más centrada en el contenido, en el tema; los nuevos críticos cambiaron su objetivo por los rasgos formales y estilísticos. Al aplicarse sobre la industria cinematográfica estadounidense en la cual los directores no tenían gran poder de decisión sobre los contenidos de los filmes en los que trabajaban, estos críticos tenían que acudir a los rasgos formales para poder encontrar características comunes que evidenciaran la autoría de la película, demostrando de esta forma su política de autores.

fondo y forma. No sorprende por lo tanto que fuera Alfred Hitchcock el realizador escogido para dar el pistoletazo de salida a la nueva política (con un número especial en 1954 y un monográfico en 1957), un director especializado en adaptaciones de novelas policiacas, es decir, un realizador de género, quien además se molestaba en dejar su impronta en cada una de sus películas de forma explícita a través de su figura (silueta) o su propia imagen<sup>466</sup>.

Su noción de autor se acerca bastante a la que se puede tener del autor en la literatura o en la pintura: autor de la obra en su totalidad, quien gobierna su obra a su antojo y que se manifiesta en ella por completo. Su intención, que no era ni mucho menos dañina o peligrosa (al menos en su origen, su evolución, y la radicalización y ceguera de algunos de sus defensores, si acabó por convertir la política de los autores en un instrumento peligroso), era afirmar que incluso en el cine, un arte colectivo (o un producto industrial de consumo, según quien lo definiera), era posible encontrar la existencia de artistas que ofrecían en sus obras su personal y particular visión del mundo. Defendían la puesta en escena y la transcendencia de la temática (así como su tratamiento) a través de la mirada del cineasta. Éste era entonces señalado como autor y en él y sus obras debían encontrarse toda una serie de constantes (no solo estilísticas, también temáticas), que permitieran su autenticación.

---

<sup>466</sup> Erich Rohmer, en el monográfico escrito a cuatro manos con su compañero Claude Chabrol sobre el director británico en 1957 para la revista *Cahiers du cinéma*, defendía de esta forma las adaptaciones policiacas de Hitchcock: “*Sé que la literatura en que se inspira no es muy buena y que no pretende otra cosa que entretener. ¿Habría hecho mejor Hitchcock en escoger las obras más ambiciosas de Dostoievski o de ciertos novelistas ingleses que, con toda la razón del mundo, citan Chabrol y Domarchi? Esta no es una cuestión en modo alguno importante, puesto que no hubiera descubierto en ellos una materia más rica: Dostoievski y los novelistas ingleses no hicieron otra cosa que abordar también temas populares, confiriéndoles dignidad literaria por medio de su desarrollo*”.

*“La moral de un filme (su contenido, su mensaje político, si se prefiere) está íntimamente relacionada con la forma cinematográfica desplegada por el autor (encuadres, movimientos de cámara, montaje, o sea la realización) [...] Lo que define a un gran filme, lo que impone un gran tema, lo que hace que llegue un mensaje, es la veracidad de su puesta en escena”<sup>467</sup>.*

Es la búsqueda de una apuesta personal por parte de algunos directores de cine. La política de autores,

*“pretende justamente distinguir los ‘autores’ verdaderos de los ‘directores’, aun si éstos son talentosos [...] el autor es siempre, para él mismo, su propio tema. Sea cual sea el guión, es la misma historia la que nos cuenta...es siempre la misma mirada y el mismo juicio moral vertidos sobre la acción y los personajes [...] la ‘política de los autores’ consiste, en resumidas cuentas, en elegir dentro de la creación artística el factor personal como criterio de referencia, para después postular su permanencia e incluso su progreso de una obra a la siguiente”<sup>468</sup>.*

Los criterios de la política de autores son muy difíciles de formular, porque, además, es una política que no tiene teoría, es decir, su molde se puede aplicar a cualquier producto, permitiendo a quien se sirva de ella seleccionar sólo aquello que se ajuste a sus ideas (aquello de lo que tanto se quejaba Sherlock Holmes, modificar los hechos para adaptarlos a las teorías en vez de adaptar las teorías a los hechos), y, de esta forma,

---

<sup>467</sup> Ídem. Pág.: 21.

<sup>468</sup> BAZIN, André: “De la política de los autores” en *Cahiers du cinéma*, número 70, abril de 1957. Recogido por De Baecque, *op. cit.*: Págs.: 101 y 103.

determinar quién es autor y quién no, qué obras entran dentro del conjunto que permite a un director ser considerado como autor y cuáles no (olvidando que todo director es responsable de filmes logrados y de películas fallidas<sup>469</sup>), la necesidad de justificar que todo filme de un reconocido autor ha de ser mejor que su precedente, etcétera.

Entre esos efectos perversos inherentes a toda política sin base teórica o científica, se encuentra, entre otros, aquel que Bazin denominó ‘culto estético de la personalidad’. Es decir, el elogio por sistema de un realizador, que puede llevar a extremos tales como considerar una película menor de un autor como más interesante que una obra única de un director desconocido (cuantas han sido las obras, sobre todo en literatura, que no desmerecen y son consideradas obras maestras y grandes clásicos pese a su falta de autor reconocido<sup>470</sup>). Permite incluso eliminar de la ecuación los contextos económicos, políticos, técnicos, sociales o históricos de producción de un filme, un carácter cegador aplicado incluso en las películas de los autores más reconocidos y estudiados. “*No se trata de otra cosa que de desligar el juicio y las sentencias escritas sobre las películas*

---

<sup>469</sup> Truffaut fue un firme defensor de todos y cada uno de los filmes de un autor, de los proclamados mayores, grandes obras, y de los considerados menores o incluso ignorados por la crítica. La ideal del director francés enlaza con la del historiador Ernest H. Gombrich, cuando afirma que: “*nunca debemos condenar una obra por estar incorrectamente dibujada, a menos que estemos completamente seguros de que el que está equivocado es el pintor y no nosotros*”. GOMBRICH, Ernest H.: *La historia del arte*. Editorial Debate. Madrid. 2002. Pág.: 27.

<sup>470</sup> La existencia de un éxito aislado no ha de llevarnos necesariamente a considerar como autores a todos aquellos directores que hayan conseguido al menos en una ocasión lograr combinar de forma perfecta todas las piezas del engranaje cinematográfico ofreciendo como resultado una película magnífica, dotada de una personalidad propia y perdurable en el recuerdo. Lo que pretendeos afirmar es que no hay que menospreciar la importancia de una obra por la falta de reconocimiento que su director haya tenido a lo largo de su carrera. Expliquémonos a través de un ejemplo: en la música, muchos han sido y son los cantantes o grupos que han caído en el olvido pero que sin embargo ofrecieron y ofrecen al mundo un único éxito, un éxito reconocido independientemente del porvenir que sufriera su autor o del prestigio precedente o posterior de éste. Son los conocidos como ‘one hit wonder’, o como diríamos por estos lares, ‘flor de un día’. Aunque su autor sea hoy desconocido, es la obra y su importancia lo que se ha de tener siempre presente. En palabras de André Bazin: “*Hay que lamentar que se alabe sin razón una obra que no lo merece, pero el riesgo es menos nefasto que el de rechazar un filme estimable porque su realizador no ha hecho nada bueno hasta la fecha*” (Bazin, 1957, pág.: 103).

*de cualquier noción de contenido (ya no existe una jerarquía entre grandes y pequeños temas, buenos o malos personajes) y de continente (las condiciones económicas, políticas, técnicas, históricas de producción y de realización de los filmes son soberbiamente ignoradas por la política de los autores”*<sup>471</sup>. Sólo importa aquello que hace grande a una obra cinematográfica, aquello que impone un gran tema, esto es, la veracidad de su puesta en escena<sup>472</sup>.

La política de autores, sin saber ver estos efectos nocivos en su aplicación sin medida, sufrió una dogmatización construida alrededor de un doble proceso, lo que De Baecque denomina ‘autorificación’ desmedida por un lado y el arrebató del elogio (que enlaza con el culto estético de la personalidad ya advertido por Bazin) por otro –sin olvidar que esta exaltación del artista puede acarrear el peligro de una concepción romántica del creador-autor que actúa movido por los dictados de una inspiración que no (siempre) puede explicar-. De esta forma la crítica acaba convertida en un mero instrumento de testimonio de consagración de un autor de películas; ya no se descubre un filme, sólo es necesario identificarlo y autentificarlo como rúbrica de un autor. De esta forma se termina por considerar al autor más importante que la obra, llegando a defender películas menores o sencillamente fallidas (André Bazin fue uno de los pocos que consideró siempre la obra por encima del autor, lo que

---

<sup>471</sup> De Baecque, *op. cit.*: Pág.: 21.

<sup>472</sup> Antes hemos mencionado que la crítica establecida anterior a la política de los autores menospreciaba a ciertos realizadores en nombre de sus prejuicios y que, en el fondo, la nueva crítica estaban haciendo lo mismo sin darse cuenta o siendo totalmente conscientes de ello. Esta nueva crítica no fue muy eficaz a la hora de defender el cine más joven que comenzaba a surgir por aquel entonces. En palabras de De Baecque: “*La política de los autores parece reacia a ese ‘movimiento de juventud’, muy contemporáneo de su época, reactivo al tiempo, en el que una generación se adueña del cine, más ampliamente, del mundo. Turbulenta, contestataria, demasiado rápidamente politizada, tal es la respuesta de los nuevos cines al desligamiento formal de la crítica de los años cincuenta. Conocer y dar a conocer estos filmes de jóvenes cineastas internacionales, se hacen añicos algunas certezas y a ciertos ídolos*”. De Baecque, *op. cit.*: Pág.: 22.

para otros era una contradicción crítica, pero esto también le llevaba a tomar posturas severas y defender películas que sólo él consideraba defendibles). El arte es, según Eric Rohmer, los autores, pero si éstos permanecen con el paso de los años es sin lugar a dudas gracias a sus obras, aunque no necesariamente a la totalidad de sus obras<sup>473</sup>.

Bazin, reflexionando sobre la política de autores, termina concretando que:

*“Me parece que la política de los autores entraña y defiende una verdad crítica esencial que el cine necesita más que todas las demás artes, justamente en la medida en que el acto de verdadera creación artística es en él más incierto y está más amenazado que en las demás. Pero su práctica exclusiva lo conduciría hacia otro peligro: la negación de la obra en beneficio de la exaltación de su autor [...] Siendo útil y fecunda, me parece pues, independientemente de su valor polémico, que tienen que ser completada por otras aproximaciones del hecho cinematográfico que restituyen al filme su valor de ‘obra’. No se trata de negar el papel del autor, sino de restituirle la preposición sin la cual el sustantivo autor no es más que un concepto cojo. ‘Autor’, sin duda, pero ¿de qué?”<sup>474</sup>.*

---

<sup>473</sup> “No existe, realmente, el Arte. Tan solo hay artistas [...] No hay ningún mal en llamar arte a todas estas actividades, mientras tengamos en cuenta que tal palabra puede significar muchas cosas distintas, en épocas y lugares diversos, y mientras advirtamos que el Arte, escrita la palabra con A mayúscula, no existe, pues el Arte con A mayúscula tienen por esencia que ser un fantasma y un ídolo”. GOMBRICH, Ernest H.: *La historia del arte*. Editorial Debate. Madrid. 2002. Pág.: 15.

<sup>474</sup> BAZIN, André: “De la política de los autores” en *Cahiers du cinéma*, número 70, abril de 1957. Recogido por De Baecque, *op. cit.*: Pág.: 105.



De las palabras de Bazin se desprende que en cuanto a ejemplos cinematográficos, siempre habrá alguno que se ajuste al gusto de cada uno, y que hay que tener en consideración al autor en su justa medida, en definitiva, que la crítica o el ensayo cinematográfico no ha de empezar por leer la firma al pie del cuadro, no ha de caer pues, en esa ‘autorificación’ desmedida mencionada antes, porque

*“ser autor en el cine no es forzosamente sinónimo de exhibición o el resultado de una firma [...] es un concepto de autor que sobresale enmascarado, detrás de un género, un libro, un material impuro, no por modestia, sino simplemente para transmitir mejor una visión del mundo que adquiere una dimensión moral, política e incluso metafísica [...] la película es en el fondo más importante que el autor y su universo, que el artista y su mundo interior. Porque no se es artista o autor antes de que aparezca una película, sino únicamente después, en una sucesión que acaba teniendo una admirable consistencia”*<sup>475</sup>.

La política de los autores, siendo una corriente europea, paradójicamente, admira muy particularmente el cine estadounidense, una cinematografía donde, según los detractores de esta política, la servidumbre de producción es ‘de las más penosas’ (Bazin). Pese a todo, la libertad creativa en la industria hollywoodiense es mayor de lo que se dice, y el propio André Bazin lo admitía, especialmente en su consideración de los géneros cinematográficos como punto de apoyo para la ‘libertad

---

<sup>475</sup> JOUSSE, Thierry: “Política del cine, discreción de los autores” en *Cahiers du cinéma*, números 489-494, marzo de 1994. Recogido por De Baecque, *op. cit.*: Pág.:161.

creadora’<sup>476</sup>. La industria fílmica estadounidense hace del cine un arte popular e industrial, con todas sus ventajas y sus inconvenientes hemos de admitir, y no es extraño por lo tanto que los teóricos de la política de los autores sitúen en ella sus principales admiraciones<sup>477</sup>. Pese a todo, algunos teóricos se oponían a la generalización de la política de autores en cinematografías tan industrializadas como la estadounidense y solamente defendían su aplicación en aquellos pequeños países productores al frente de los cuales se encontraba, claro está, Francia. Es sus cinematografías, como señala Mitry, *“aun cuando se trate de un film cualquiera, el director, entre nosotros, mantiene siempre un margen de creación personal. Sigue siendo el dueño de la obra y sólo solicita al guionista un trabajo de dramaturgo a partir del cual construye ‘su’ film. En Estados Unidos, donde el cine es una industria organizada, no ocurre lo mismo”*<sup>478</sup>.

Olivier Assayas afirma que una película de autor es aquella que primero tiene un autor y después es una película, y un autor lo es *“desde el momento en que dice que lo es, desde el momento en que desea serlo.*

---

<sup>476</sup> “El cine norteamericano es un arte clásico, pero, justamente por ello, porque no admira en él lo que es más admirable, es decir, no solamente el talento de tal o cual de sus cineastas, sino el genio del sistema”. Bazin, artículo citado, pág.: 104.

<sup>477</sup> Para André Bazin, la superioridad de la industria hollywoodiense no se debe únicamente al valor de ciertos cineastas considerados por los nuevos críticos como autores o artistas, influye también *“la vitalidad y, en cierta medida, la excelencia de una tradición. La superioridad de Hollywood no es más que accesoriamente de orden técnico; reside mucho más en lo que podríamos llamar, en una palabra, el genio cinematográfico norteamericano, pero que debería analizarse y definirse después de una sociología de la producción. El cine norteamericano ha sabido traducir de una forma prodigiosamente adecuada la imagen que la sociedad de su país deseaba tener de ella misma. No ya de forma pasiva, como una simple actividad para su satisfacción o evasión, sino dinámicamente, es decir, participando en ella con medios propios a la constitución de esa sociedad* [dentro de cine de acción, la construcción de algunos arquetipos y la influencia de éstos en la imagen política –y en sentido inverso, es una influencia bidireccional- durante la era Reagan, ofrecen ejemplos perfectos de esa participación en la construcción de una imagen social o colectiva del pueblo estadounidense; hablaremos de ello más adelante, cuando contextualicemos brevemente el cine de acción como género]. *Lo admirable del cine norteamericano es justamente su necesidad en la espontaneidad. Fruto de la libre empresa y del capitalismo, de los cuales contiene simultáneamente los venenos activos o incluso virtuales, tampoco deja de ser en cierto modo la más verdadera y más realista de todas las cinematografías, puesto que traduce incluso las contradicciones de esa sociedad”*. Ídem. Pág.: 96.

<sup>478</sup> Mitry, op. cit.. Pág.: 29.

*Desde el momento en que toma, por completo, la responsabilidad de su obra”<sup>479</sup>*. Después de la política de los autores es prácticamente imposible rodar (estudiar, analizar, criticar o teorizar) una película sin plantearse la cuestión de la firma (incluso en el cine realizado por los cineastas considerados como artesanos, pues ellos son los responsables de la calidad del cine comercial, del cine de género, y, en definitiva, de la industria cinematográfica, y ante el problema de la firma o ausencia de firma, baste con recordar las palabras de Godard cuando afirmaba que “*no todo aquel que quiere ser artesano puede serlo*”).

La política de los autores, con el fin de destacar algunas individualidades entre los cineastas, acabó por generar una corriente, una entidad o, como defienden algunos autores, un género particular, el denominado ‘cine de autor’, aquel que lleva al máximo extremo las ideas de los teóricos y críticos de los cuadernos de cine franceses para acabar definiéndose únicamente en oposición al ‘otro’ cine, aquel que está destinado a producir dinero, el cine comercial. Su consecuencia más directa y que ya encontrábamos durante el auge de la política de los autores, es la construcción de un pequeño círculo cerrado, un panteón exclusivo en el que tienen cabida muy pocos cineastas, solo aquellos que sean considerados como autores, catalogación que carece, como ya hemos señalado, de teoría alguna. Ello da lugar a diferentes clasificaciones de autores y artesanos en función de las filias y las fobias del autor en cuestión. Por citar un ejemplo:

*“Desde el origen del cine, difícilmente contaríamos más de una cincuentena de cineastas de los que pueda decirse que son –o*

---

<sup>479</sup> ASSAYAS, Olivier: “¡Cuántos autores, cuántos autores!” en *Cahiers du cinéma*, números 352-353, octubre-noviembre de 1983. Recogido por De Baecque, *op. cit.*: Pág.:155 y 158.

*que fueron- autores, creadores, estilistas en toda la acepción del término. Y no se podrían atribuir la creación de las estructuras esenciales del lenguaje y el descubrimiento de los medios de expresión fílmicos más que a una decena de ellos, a lo sumo. De buena gana añadiríamos una cincuentena de artistas cuyas obras fueron bastante personales como para que también puedan ser considerados creadores. Pero raros fueron los que tuvieron conciencia clara de un lenguaje cuyos principios y leyes convenía establecer; que tal como Eisenstein, supieron ser a la vez grandes creadores y grandes teóricos. ¡Numerosos, por el contrario, son los otros, no desprovistos de talento, que resueltamente lo ignoran todo, si no de una sintaxis elemental, al menos de las condiciones profundas de su arte, incapaces como son de razonar sobre el propio trabajo que realizan!. Se me dirá que un novelista, un pintor, un poeta, no son necesariamente teóricos. Sin duda, pero no conozco un artista verdaderamente grande que no lo haya sido de alguna manera, que no haya tenido al menos la conciencia exacta de los que hacía y de por qué lo hacía”<sup>480</sup>.*

El cine de autor, la política de los autores ha ido evolucionando, cambiando y adaptándose con los tiempos. Nacida en el seno de una crítica perteneciente a una cinematografía menor, centra su mirada en realizadores considerados artesanos adscritos a un cine fuertemente industrializado para destacar en la totalidad de su obra un estilo definido, personal, una huella particular que puede apreciarse en sus filmes. Rechaza la crítica tradicional centrada en el contenido de una película, y dirige su atención al cómo se

---

<sup>480</sup> MITRY, Jean: *Estética y psicología del cine. 1. Las estructuras*. Editorial Siglo XXI. Madrid. 1978. Pág.: 36.

dice, en otras palabras, no es el tema sino el estilo que impregna el filme lo importante, pues revela la actitud y la orientación de su autor<sup>481</sup>. Esta política cierra filas en torno a un reducido número de elegidos (Bazin alerta de sus excesos) y corre el riesgo de caer en el culto estético de la personalidad. Al carecer de base teórica, su molde puede aplicarse por cualquiera y a cualquiera, la obra queda reducida al nombre y el nombre a la firma. Genera una corriente, un género que solo puede definirse por lo que no es, enfrentado siempre al considerado cine menor, artesanal, el cine comercial. Su calidad de elite, de valor artístico por encima de la media se extiende tanto que el público acaba por admitir y digerir la noción de autor, un autor que está o se puede encontrar en todas partes y de esta forma rechaza aquello que la política pretendía destacar, el cine de autor (*“puesto que los autores están en todas partes, autor por autor el público prefiere el de “Rocky”, Olivier Assayas*).

*“Ciertamente, el tiempo de los autores ha regresado, puesto que todo filme ha encontrado un dueño, pero tampoco hacen falta demasiados, ni tampoco hay que crear demasiados. Si no, cada autor se verá amenazado por una instrumentalización cultural. La política de los autores deja entrever la elaboración de una cartografía de cinematografías más vivas y dinámicas del mundo. Por un lado, en Hollywood, la política de los autores muestra alguno de los más bellos árboles ocultos en medio de un bosque de conformismo; por otro, en el mapa del mundo, esconde los*

---

<sup>481</sup> Se interesa por las formas en que se utiliza el medio, por cómo el director interpreta el cine y lo moldea en función de sus exigencias expresivas. La finalidad de esta nueva crítica es encontrar las huellas del autor en la película, identificándola mediante unos rasgos que la distinguen de otras, y con ellas a un director de otro que carece de auténtica personalidad, en otras palabras, diferencia un artista de un artesano.

*bosques más tupidos tras los árboles aislados del reconocimiento internacional”<sup>482</sup>.*

No solo a este lado del Atlántico se ha desarrollado la política de los autores, su amplia difusión y la concreción de algunas de sus hipótesis dio lugar a todo un sinfín de respuestas, adaptaciones o mejoras. Una de las más destacadas es la desarrollada por el crítico estadounidense Andrew Sarris, habitual colaborador de importantes revistas cinematográficas y considerado padre de la ‘teoría de autor’ gracias a su ensayo “Notas sobre la teoría de autor” (en la revista *Film culture*, número 27, 1962). Sarris defiende el estudio de las películas en su contextualización de producción, es decir, no es partidario del análisis aislado de los filmes sino que hay que considerarlos en la historia del cine, ya que, como él mismo afirma, una obra maestra lo es porque destaca respecto a un fondo histórico. En el estudio de una obra cinematográfica se ha de tener en cuenta el aparato económico e industrial tanto por las posibilidades que ofrece como por las cargas que impone: la construcción del mundo personal de un autor cualquiera se traduce en una imagen plena sólo cuando pasa a través de los medios que el cine tienen a su disposición, pero, sabiendo evitar al mismo tiempo las limitaciones propias de los mecanismos de producción. Frente al panteón exclusivo defendido por algunos autores, Sarris aboga por una lista abierta. Todo ello permite identificar la firma de un director por medio de los rasgos estilísticos constantes y recurrentes, y perseguir en algunas películas un sentido profundo que procede de la tensión entre la personalidad del director y los materiales con los que trabaja. El crítico

---

<sup>482</sup> DE BAECQUE, Antoine (comp.): *La política de los autores. Manifiesto de una generación de cinéfilos*. Editorial Paidós (Pequeña antología de Cahiers du cinéma I). Barcelona. 2003. Pág.: 19.

debe saber reconocer el estilo y el impulso del alma que hacen del director de cine un auténtico autor.

El uso del término ‘teoría’ le granjeó a Sarris numerosas críticas y él mismo terminaría suavizando su idea años más tarde: *“la teoría del autor no es tanto una teoría como una actitud, un cuadro de valores que convierte la historia del cine en autobiografía de directores”* (1968).

Tanto la ‘teoría’ de Sarris como la política de los autores de la crítica francesa, nunca podrían aspirar a la categoría de teoría. Ello propició que

*“algunos estudiosos, hacia finales de los sesenta, intentaran construir una base teórica más sólida basada en el estructuralismo. Este enfoque no sólo se encontraba muy de moda por entonces en otros campos académicos, sino que además parecía adecuarse perfectamente al intento autorista de estos académicos. Se pretendía así reforzar la validez del enfoque autorista, dándole una fundamentación más objetiva, más científica, que lograra erradicar los subjetivismos que muchas veces lastran los intentos de los anteriores críticos de autor [...] Buscaban autores, por supuesto, pero no a través de características formales recurrentes, sino a través de la persistencia de estructuras comunes. El criterio, por tanto, para bautizar a un director como autor se basaba en la aparición o no de estructuras comunes en su producción. De este modo, los estructuralistas esperaban evitar el caer en ese culto a la*

*personalidad del que habían sido acusados los críticos de autor*”<sup>483</sup>.

Pero, si lo importante es entonces encontrar la estructura básica de la obra de un director, nada impide que se acabe cayendo en los mismos problemas en los que incurría la política de los autores. Una película menor, fallida o sencillamente incorrecta de un director consagrado como autor, será considerada como gran obra a estudiar porque comparte una estructura propia de dicho autor. Desplazaríamos la firma o el nombre del director por la estructura, pero los pecados seguirían siendo los mismos<sup>484</sup>.

Todo ello acabaría formando un conjunto de precedentes de las teorías del sujeto, entre cuyos postulados, algunos autores como Barthes, Michael Foucault o Jacques Derrida, se encontraba la reivindicación de la ‘muerte’ del autor. Esta conceptualización rechaza la noción de autor y del texto como algo cerrado, como algo entregado al lector o espectador. El texto, entonces, es una construcción, donde no hay autores ni espectadores sino sujetos enunciadorees y sujetos receptores. De esta forma, los rasgos

---

<sup>483</sup> CUEVAS, Efrén: “Notas sobre la ‘teoría del autor’ en ficciones audiovisuales” en la revista *Comunicación y sociedad*, volumen VII, número 1, 1994. Pág.: 3. El autor cita a Alan Lovell: “*Por el principio de autor, yo entiendo un método descriptivo que busca establecer, no si un director es un gran director, sino cuál es la estructura básica de la obra de ese director*” (1969).

<sup>484</sup> Peter Wollen (*Theories of authorship: a reader*. Editorial Routledge, Londres, 1990, pág.: 146) defiende este enfoque de la siguiente forma: “*el análisis de autor no consiste en rastrear un filme hasta sus orígenes, hasta su fuente creativa. Se trata, en cambio, de rastrear una estructura (no un mensaje) dentro de la obra, que luego puede post factum ser asignado a un individuo, el director, siguiendo criterios empíricos [...]* Pero Fuller o Hawks o Hitchcock, los directores, son algo bastante diferente de ‘Fuller’ o ‘Hitchcock’, las estructuras denominadas con su nombre, y no deben ser confundidos metodológicamente”. Efrén Cuevas se encarga de replicarle: “*Pero una vez que nos hemos desentendido del director para quedarnos con una estructura, ¿seleccionamos como campo de estudio las películas ‘dirigidas por’, si luego vamos a prescindir de la persona que las dirigió? [...]* Wollen insiste en que él sólo pretende encontrar estructuras, no mensajes, siguiendo una lógica estructuralista conocida. Pero justo antes, en ese mismo texto, afirma que ‘la estructura se asocia con un solo director...porque es a través de la fuerza de sus preocupaciones como un significado inintencionado, inconsciente, puede ser descodificado en la película’. Surgen entonces los problemas de interpretación: ¿está Wollen buscando el significado o la estructura del filme? Porque si lo que él busca es el significado o el sentido, para luego llamarlo con un nombre entre comillas, eso se acerca más a otro concepto distinto, el de autor implícito”. CUEVAS, Efrén, *op. cit.*. Pág.: 4.



invariables que se encuentren en los análisis de ciertos filmes no estarán referidos al director-creador-autor, sino a un sujeto que es construido en el acto de comunicar-elaborar el texto, en nuestro caso particular, la película.

En definitiva, diferentes han sido los movimientos de ruptura que, a partir de los años cincuenta del siglo XX<sup>485</sup>, han colocado en el centro de su mira la figura del director de cine. Todo aquello que aparecía en la pantalla de una sala de cine estaba personalizado al máximo, porque era fruto de un ‘querer decir’ individual; la película es un testimonio de una personalidad, depositaria de sentimientos, obsesiones y pensamientos de un individuo, y no, utilizando palabras de François Truffaut, de ‘funcionarios de la cámara’.

*“Entre los distintos movimientos que suscriben este ‘sentimiento de lo nuevo’ encontramos tres grandes figuras de autor: el que se propone como única fuente expresiva y único responsable de la película (Nouvelle Vague y New American Cinema); el que actúa de testigo de su época y su sociedad (Free Cinema); el que opera como portavoz de la vida popular (nuevo cine latinoamericano)”*<sup>486</sup>.

La creencia en el sello autorial y el estilema de autor nace, como no podía ser de otro modo, de la concepción de la autoría del director de cine, alguna de cuyas bases se construyeron con ayuda de la política de autores –

---

<sup>485</sup> Aunque algunos autores señalan que ya en los años treinta de la pasada centuria, algunos teóricos italianos como Alberto Consiglio ya adelantaron la idea de autor.

<sup>486</sup> CASETTI, Francesco: *Teorías del cine*. Editorial Cátedra. Madrid. 2010. Pág.: 100. Recomendamos acudir al presente libro para completar la perspectiva de esos movimientos de ruptura señalados por Casetti, ya que no es nuestra intención alargar en exceso nuestras reflexiones sobre la política de autores, pues ésta y todos los movimientos que inspiró, ofrecen material suficiente para la elaboración de otra tesis doctoral.

no olvidemos que el concepto de ‘visión del mundo’ es la piedra de toque de esta política, concebida, algunas veces, incluso como independiente del tema de la película-. Pero hemos de evitar caer en el culto estético a la personalidad<sup>487</sup>, y evitar que la figura individual del realizador eclipse su obra (película a película o filmografía en su conjunto). Basando nuestro estudio y análisis en una metodología científica ya expuesta, pretendemos hallar rastros de esas huellas personales que impregnan la obra de nuestro director, John McTiernan, buscando su apuesta estética personal.

Para finalizar, permítasenos servirnos, como muchos otros antes que nosotros han hecho, de las sabias palabras del escritor León Tolstói recogidas en sus *Diario, años 1895-1899*, para que actúen como nuestra particular estrella polar y eviten que perdamos el norte en nuestro largo camino:

*“¿Goethe? ¿Shakespeare? Se supone que todo lo que lleva su firma es correcto y nos esforzamos en vano por hallar la belleza en tonterías, en cosas fallidas, adulterando de este modo el gusto general. Todos esos grandes talentos, un Goethe, un Shakespeare, un Beethoven, un Miguel Ángel, han creado, junto con obras hermosas, cosas no solamente mediocres, sino sencillamente horribles”.*

---

<sup>487</sup> Esta personalidad no es necesariamente la del director de cine, la del autor cinematográfico; en muchas ocasiones, ese culto estético a la personalidad se encuentra en la figura del analista, teórico o crítico cinematográfico. Esta corriente iniciada en los cuadernos de cine franceses no deja de ser, en esencia, una crítica interpretativa. Como bien señala Michel Marie: “*La política de los autores, lógicamente centrada en el análisis de una obra, es, pues, un método interpretativo de los films. Cada elemento de un film en concreto es descrito en función de una visión del mundo definida por el analista*”. AUMONT, Jacques y MARIE, Michel: *Análisis del film*. Editorial Paidós. Barcelona. 1990. Pág.: 44.

#### IV. 6. El director-autor-creador.

Para un director-autor la creación de expectativas que ayuden a marcar el ritmo o tempo de una película, jugando con los elementos de retraso o aceleración, continuidad de miradas, la utilización de los espacio fuera de campo, así como toda una larga serie de situaciones y efectos aplicables dentro de los cánones, permitirán una codificación y una descodificación correcta del filme en términos culturales.

*“El filme, cuando deja de ser lenguaje y espectáculo, se convierte en estilo y contemplación, y lo que aparece en la pantalla se vuelve semejante a lo que se ha filmado, ‘pues planificación y montaje juegan cada vez menos su papel habitual de análisis y de reconstrucción de la realidad’. Al no ser ya prisionero de la planificación y montaje analítico, el espectador se encuentra en cierto modo ‘ante una ventana a través de la que asiste a acontecimientos que tienen todas las apariencias de realidad y de la objetividad y cuya existencia parece ser absolutamente independiente de la suya’”<sup>488</sup>.*

Esta afirmación nos lleva a replantearnos el concepto del autor como creador, así como re-creador de una realidad tomada como referente en la que plasma su impronta, deja sus huellas, dentro de la planificación, el montaje, la puesta en escena y la dirección de los actores (principalmente,

---

<sup>488</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985 .Pág.: 174.

aunque también puede observarse en más tareas), partiendo de las ideas expuestas por los autores franceses Aumont y Bergala.

Los subrayados, los silencios o las omisiones terminan por producir en el público espectador toda una serie de expectativas autoriales partiendo del diccionario personal que ha sido completado con las aportaciones que cada autor ha ido incluyendo película tras película. La personalidad y los rasgos de la ideología del director influyen a la hora de seleccionar los proyectos a realizar, pues elegirán aquellos con los que se sientan más cómodos o comprometidos ideológicamente pero también más a gusto a la hora de poner en práctica su particular tratamiento de subrayados o silencios en temáticas ya dadas (es decir, ajenas) y que son planteadas como un trabajo no personal (queremos decir con ello que esas expectativas autoriales no están presentes exclusivamente en los trabajos más personales de los directores-creadores, también en aquellos que escogen realizar o en los que recaen por encargo). Piénsese por ejemplo en un director como Steven Spielberg y su compromiso ideológico con una película como *“La lista de Schindler”* (1993), o en *“La pasión de Cristo”* dirigida por Mel Gibson (2004) y su comodidad en una realización tan personal, vista ahora, tras su caída en desgracia por sus salidas de tono públicas antisemitas. En cuanto a las expectativas autoriales producidas en el espectador, seguramente uno de los mejores ejemplos del cine actual sea sin lugar a dudas el de Quentin Tarantino, cuyas películas prometen de antemano relatos corales, narraciones no lineales, buena selección musical y mejor uso compaginado con las imágenes, muchas referencias cinéfilas, autocitas, un particular sentido del humor cínico y socarrón, y un largo etcétera.

El caso de John McTiernan es simple, o al menos lo fue hasta que se vio apartado del cine por culpa de sus problemas con la justicia. Escogía los trabajos, de entre todos los que le ofrecían, aquellos que más le interesaban. Igualmente contaba con actores o profesionales técnicos con los que más cómodamente trabajaba. De esta forma fue poco a poco haciéndose un nombre dentro de la industria.

¿Dónde hallaríamos pues el acierto y la marca del director-autor-creador?. En saber interpretar con coherencia las páginas del guión (siempre que no lo haya escrito él mismo) hasta asimilarlo como propio durante el desarrollo y realización del filme hasta obtener un todo armonioso y no un conjunto sin orden ni concierto. Ello nos va a permitir sentar la base de un director en concreto y no de cualquier director. Si continuamos con el ejemplo de Tarantino, en su reconstrucción de la Europa de la Segunda Guerra Mundial que podemos ver en “*Malditos bastardos*” (2009) hay muy pocos datos concretos que nos permitan definir con claridad y precisión el ambiente, es decir, su reconstrucción de la Europa devastada por la guerra nos interesa por su esencia, en la que puede inscribir su particular reescritura de algunos episodios concretos de la historia, siempre desde su personalísima perspectiva. Igualmente ocurre en su trabajo “*Django desencadenado*” (2012), donde el realizador no pretende reconstruir con fidelidad el periodo concreto de la historia esclavista de Estados Unidos (aunque aporte algunas referencias para contextualizar el filme, lo que sigue importando es la esencia), ni tampoco está excesivamente interesado en lanzar un alegato contra la esclavitud, si no en la construcción de un ambiente concreto donde poder hacer uso de sus rasgos cinematográficos más personales, en este caso, su amor por el ‘espagueti western’ mezclado con algo de cine ‘blaxploitation’ (cine de

mala calidad protagonizado por la comunidad afroamericana –participante tanto en el apartado artístico como en el técnico–, que tuvo su gran momento en los años setenta del siglo pasado, realizado con muy poco presupuesto y escasos medios, destinado únicamente a su rápida exhibición y, siempre que fuera posible, recaudación) y sus constantes referencias cinéfilas, que no son otra cosa de citas de citas reflejadas en otras películas, que, en algunos casos puntuales, solo son descodificables si se comparte parte de ese diccionario cultural y personal.

Ya hemos mencionado anteriormente el concepto de cine que ofrecía Jean Mitry, como un medio de expresión susceptible de organizar, construir y comunicar pensamientos, que puede desarrollar ideas que se modifican, se forman y se transforman, que se convierte, en definitiva, en un lenguaje –es lo que se llama un lenguaje–; el cine es para Mitry una forma estética que utiliza la imagen que es en sí misma y por sí misma, un medio de expresión cuya serialización (organización lógica y dialéctica) es un lenguaje.

De esta forma, el afamado teórico francés tiene el mérito de acentuar la materia significativa del cine –la imagen en su sentido más amplio–, al igual que la puesta en secuencias, dos rasgos que caracterizan un lenguaje.

*“Resulta evidente que un film es una cosa muy distinta que un sistema de signos y símbolos. Al menos, no se presenta como solamente esto. Un film es, ante todo, imágenes, e imágenes de algo. Es un sistema de imágenes que tiene por objeto describir, desarrollar, narrar un acontecimiento o una sucesión de acontecimientos cualesquiera. Pero estas imágenes, según la*

*narración elegida, se organizan como un sistema de signos y de símbolos; se convierten en símbolos o pueden convertirse en tales por añadidura. No son únicamente signo, como las palabras, sino ante todo objeto, realidad concreta: un objeto que se carga (o al que se carga) con una significación determinada. En esto el cine es lenguaje; se convierte en lenguaje en la medida en que primero es representación, y gracias a esta representación. Es, si se quiere, un lenguaje en segundo grado”<sup>489</sup>.*

Jean Mitry deja escapar el concepto de símbolo-signo en parte debido a la influencia que sobre él ejerce Saussure, del que, por otro lado, pretende escapar pues éste era un reproche que siempre acusó en los teóricos cinematográficos que le precedieron. Los nuevos significados que adoptan los miembros principales, por ser más identificativos de cara al público, de la narración ficcional, en otras palabras, los personajes que mediante diálogos y acciones crean una trama que el público sigue, prestando un atención caracterizada por la suspensión de incredulidad anteriormente citada, todo ello por los mecanismos que ya hemos analizado con anterioridad, se convierten en puros símbolos de nuevas ideas, las más de las veces abstractas (también los diálogos y las acciones, pero los personajes son un ejemplo más directo).

Piénsese por ejemplo en la unión de algunos personajes con los actores que los encarnaron como Jim Stark y James Dean en “**Rebelde sin causa**” de Nicholas Ray (1955) o Sugar Kane Kowalczyk y Marilyn Monroe en “**Con faldas y a lo loco**” de Billy Wilder (1959).

---

<sup>489</sup> MITRY, Jean: *Estética y psicología del cine. 1. Las estructuras*. Editorial Siglo XXI. Madrid. 1978. Pág.: 52.

En el caso del policía John McClane interpretado por Bruce Willis en la saga de *la jungla*, podemos decir que la escuela ha quedado establecida sobre la relación existente entre el personaje y el medio en el que se desarrolla la acción, por norma general hostil una vez iniciada la acción por parte de los antagonistas del filme, y ello le hace afrontar todos los sucesos que surgen a su paso con su particular riesgo. Si el significado está claro, ¿podemos, semiológicamente, plantear cuál es el significante real?

En el caso de *la jungla*, la creación de un personaje tipo, más o menos plano y estereotipado, protagonista de una película en lo que está por encima de todo es la acción espectacular, la aventura por la aventura, incluso de la verosimilitud –la identificación entre la vida real y la vida ficticia del filme, no el relación con la moral o la decencia como ya hemos visto líneas arriba-. Aún así, plantea ciertos problemas de coherencia, sacrificados a favor de la fluidez narrativa; del mismo modo, también se salvan algunas dificultades episódicas de la suspensión de incredulidad, como por ejemplo el salto que McClane da desde la azotea del edificio Nakatomi atado a una manguera contra incendios.

De todos los caminos posibles que en cada momento puede tomar la película, el autor solo escoge uno de ellos<sup>490</sup>, y el enfoque de las elecciones

---

<sup>490</sup> A diferencia de la literatura, donde existen las novelas en las que el lector puede seleccionar las páginas que quiere leer en función de sus gustos o solucionando dilemas propuestos (del tipo ‘*si quiere que el personaje haga...acuda a la página...*’), en el audiovisual hay muy pocos intentos de que el espectador sea quien elija el desenlace. La televisión interactiva es un gran paso, pero en cualquier caso, y al igual que sucede en los libros mencionados, elige siempre sobre lo previamente establecido.

Estos libro-juegos vieron la luz a finales de los años 60 y comienzos de los 70 gracias al ingenio de Edward Packard y R. A. Montgomery, alcanzado todas las temáticas posibles, aventuras, ciencia-ficción espacial, épica, terror, policiaco, etcétera. La serie de mayor renombre fue “Elige tu propia aventura” del que la editorial Timun Mas publicó hasta noventa números en España (entre 1983 y 1998). Las colecciones se especializaron gracias al éxito cosechado. De esta forma aparecieron “Elige tu propia aventura Globo Azul” destinada a niños de entre 7 y 9 años; “Elige tu propia aventura Halcones del



que plantea, marca una opción intelectual en su base. Con ayuda de los demás aspectos constitutivos –interpretación, música, montaje, etcétera-, forman un todo unitario y ordenado, donde el autor ha dispuesto y supervisado hasta el más mínimo detalle (su carga de interdisciplinariedad es la mayor de las dificultades a las que se enfrenta todo acto de creación).

Reforzando la idea del autor-creador, en el nivel de existencia del lenguaje cinematográfico, el cine no es un simple calco aún siendo una representación de la realidad. La libertad del director, la creación por parte de éste de un pseudomundo, de un universo parecido al de la realidad, no se oponen a la instancia del lenguaje; al contrario, es éste el que permite el ejercicio de la creación fílmica.

Ese pseudo-mundo, ese universo creado, tiene, en su base para el análisis, los silencios y los subrayados, los cuales tienen importancia narrativa en sí, y al mismo tiempo significan una opción personal, pues no suele estar marcada por la necesidad, sino que, las más de las veces, explicita los pensamientos y creencias del director-autor. Por ello podemos pensar en el filme como un vehículo que transmite la ideología, creencias, gustos, etcétera, de su creador, permitiendo, cambiando el sentido de la comunicación, analizar su personalidad, si psique, gracias a las teorías aportadas por algunos autores como los integrantes de la escuela psicoanalítica (algo sobre lo que más adelante entraremos en profundidad).

---

Espacio”; “Elige tu propia aventura Las aventuras del joven Indiana Jones” (la editorial Toray lanzó una serie destinada a un público más adulto bajo el título “Colección Indiana Jones”), del que se publicaron seis números en español; “Elige tu propia Superaventura”; o “Elige tu propio escalofrío”. Se atrevieron incluso con el asesor de Scotland Yard más conocido de la literatura con una colección de Sherlock Holmes del que se publicaron 8 libros. Este tipo de juegos también salpicó el mundo de las viñetas españolas por medio de la colección “Elige tu propia historieta” en la que destacan los números desarrollados para Anacleto y el inspector O’Jal, creaciones de Manuel Vázquez Gallego, y para Superlopez, el superhéroe patrio fruto del ingenio de Juan López Fernández, más conocido como Jan.

Esta composición y disposición atribuida al autor, nos permite enfocar semiológicamente el concepto creativo en sus diversas variantes multidisciplinares y de conjunto (la función aglutinadora del director de cine).

La mayoría de los estudios sobre el lenguaje cinematográfico que comienzan a enfocar, desde comienzos de los años setenta del pasado siglo, al autor y el espectador, lo hacen sin olvidar su herencia lingüística. Este autor y este espectador han sido estudiados, principalmente, desde dos grandes enfoques: el psicoanalítico (bajo la protección de los estudios de comunicación persuasiva y mercadotecnia tan abundantes en la corriente estadounidense) y el semiótico (algunos de cuyos principales autores ya han sido mencionados en repetidas ocasiones). La caracterización básica del cine es que no está sometido a la dictadura de la circunstancia como si lo está la lengua. Existe un lenguaje cinematográfico universal, más aún en los tiempos del cine silente; pero incluso en el sonoro, que está muchas veces ‘esclavizado’ a los diálogos, posee un sistema organizado que es susceptible de decodificación similar, al ser considerado globalmente, sea cual sea la nacionalidad de la lengua empleada en los diálogos o voces en off. Pero habríamos de matizar esta afirmación, pues el fenómeno de transculturización al que estamos sometidos nos permite captar casi toda la esencia de los fenómenos cinematográficos (audiovisuales hablando en términos más generales) de nuestro entorno. Casi toda su esencia, pero no toda ella, siempre habrán detalles, por ínfimos que fueren que se escaparan a nuestra comprensión cultural. Aun así, como ya nos han advertido Aumont y sus camaradas, *“si los filmes pueden variar considerablemente de un país a otro en función de las diferencias socio-culturales de*

*representación, no existe sin embargo un lenguaje cinematográfico propio de una comunidad cultural”* (Aumont, *op. cit.*, pág.: 178).

Esta universalización del fenómeno cinematográfico nos indica que sí existen tipos estandarizados de comportamientos, de forma que algunos personajes pueden ser reconocidos en cualquier país, los inteligentes, los aventureros, los villanos, los mezquinos, etcétera. Por ello funcionan mejor los personajes planos con el gran público, que está más interesado en la acción que en los personajes, facilitando su descodificación, como sucede con las películas de *la jungla*.

Hasta hace unos años el audiovisual español, tanto la televisión como el cine, se enfrentaba a un serio problema cuando intentaba exportar sus productos, debido, en gran parte, a los temas y temáticas tan locales que se trataban en las producciones nacionales, así como al particular sentido del humor patrio (que en algunos casos alcanzaba el paroxismo) o situaciones planteadas que solo son descodificables por medio de un diccionario adquirido en el día a día de una sociedad concreta, la nuestra, difícilmente extrapolable a cualquier otra. La mayoría de las exportaciones recaían en el mercado de habla hispana, ya fuera en América del Sur o en territorio estadounidense (donde constituyen una gran comunidad). De esta forma se exportaron series como “*Verano azul*” de Antonio Mercero (1981-1982) y la serie documental de Félix Rodríguez de la Fuente “*El hombre y la tierra*” (1974-1980), esta última gracias a la universalidad de sus contenidos y su escaso grado de ficcionalidad.

Poco a poco supimos encontrar el equilibrio temático, produciendo series de alcance universal, al menos en su descodificación, y ello hizo

posible que se exportaran realizaciones como *“Médico de familia”* (1995-1999). Se tratan temas vitales que alcanza a un público objetivo mucho más amplio, lo que permite no solo la exportación sino la oferta también de facilidades para la reescritura de algunas de nuestras realizaciones como *“Cuéntame cómo paso”* de Miguel Ángel Bernardeau (2001-) a la cultura particular de aquellos países que compraron sus derechos. El sentido del humor, sin perder ni un ápice de lo particular, se ha ido transformando en algo más estandarizado (sin que ello suponga una pérdida de calidad) y ha permitido su remesa a diferentes países, no sólo hispanohablantes, como es el caso de la producción televisiva *“Aquí no hay quien viva”* (2003-2006) de Iñaki Ariztmuño y Alberto Caballero, cuya construcción y estructuración narrativa permite que se versione a los tópicos propios y humorísticos de cada país.

En la industria cinematográfica ocurría algo similar, pero en los últimos años, la elección de producir un cine de género de calidad, ha permitido exportar más fácilmente algunas películas españolas. La maquinaria estadounidense se ha fijado en varios títulos españoles para versionarlos, tal es el caso de la película de suspense con toques científico-fantásticos *“Abre los ojos”* de Alejandro Amenábar (1997) y su correspondiente *“Vanilla sky”* de Cameron Crowe (2001). En este terreno, el cine de terror ‘*made in Spain*’ ha sido el gran triunfador: *“Rec”* dirigida por Paco Plaza y Jaume Balagueró (2007) fue versionada por John Erick Dowdle en *“Quarantine”* (2008), y se han adquirido los derechos para producir las películas *“Los cronocrímenes”* de Nacho Vigalondo (2007) y *“El orfanato”* dirigida por Juan Antonio Bayona (2007) al estilo más hollywoodiense. Incluso Broadway se ha atrevido a producir un musical basado en el filme de Pedro Almodóvar *“Mujeres al borde de un ataque*

*de nervios*”<sup>491</sup> (1988). Pero hay ejemplos mucho más particulares que no se inscriben dentro del cine de género. Tal es el caso de “*Torremolinos 73*” dirigida por Pablo Berger (2003), y que ha sido adaptada a la cinematografía china por el director Agan y que lleva por título “*Da dian ying 2.0: Zhi liang ge sha gua de huang tang shi*” (2007), afortunadamente se la conoce internacionalmente por el título “*Two stupid eggs*”.

Ello nos permite afirmar que el éxito de películas como “*La jungla de cristal*” y sus entregas subsiguientes, se debe a una carencia inicial pretendida, buscada y lograda de simplicidad en el planteamiento de sus personajes. Algo, por otro lado, bastante común en las realizaciones de género, ya fuere acción o terror, lo que explica las diferentes versiones que se ha producido de las películas españolas mencionadas o la buena distribución y exhibición de las películas patrias en territorio extranjero. Pero ello no quiere decir que sólo funcionen las películas que responden a estos cánones de simplicidad en sus personajes o de nulas pretensiones intelectuales, ejemplos de ello hay cientos.

Si el personaje encarnado por Bruce Willis en la saga de *la jungla*, John McClane, evolucionara en su forma de ser, el universo creado en el pseudo-mundo cinematográfico se rompería esperando nuevas premisas para la correcta reinterpretación de las que estuvieran por venir. De esta forma también se facilita al espectador no caer en errores de interpretación de sus creencias que le llevarían a replantearse una relectura de las películas desde el principio, o situar el personaje en otra ubicación para los

---

<sup>491</sup> El musical, estrenado recientemente y con muy malas críticas por parte de la prensa especializada estadounidense, cuenta con la dirección de Bartlett Sher, libreto de Jeffrey Lane y música de David Yazbek.

filmes venideros, que las más de las veces llevarán implícita una relación de débito con las anteriores al ser el mismo personaje quien lleva el peso de la narración.

La naturaleza del cine no permite la retroalimentación del sistema comunicativo, en otras palabras, las posiciones del emisor y receptor, o locutor e interlocutor, no son intercambiables. Como nos dice Bergala, no se puede dialogar con un filme salvo en un sentido muy metafórico.

Por otro lado, la comercialidad y el éxito de venta de una película sí pueden entenderse como una pequeña forma de retroalimentación. Así al menos lo toman las productoras cinematográficas. De esta forma, el éxito de un director se mide en su recaudación económica en taquilla o en la venta de las ediciones domésticas, lo cual le puede granjear la posibilidad o nulidad de elegir su siguiente proyecto, su siguiente mensaje. Si falla en sus pretensiones siempre puede regresar por el camino que siempre ha funcionado, como le sucedió a McTiernan tras la escasa recaudación en cines de *“El último gran héroe”* (1993), su siguiente proyecto fue la nueva entrega de las acciones protagonizadas por McClane, *“Jungla de cristal. La venganza”* (1995).

El espectador, en lo que al mercado se refiere, en una parte del público general que gusta de ir al cine y que se adscribe a una opción autorial-actoral que resulta interesante para él. Para cualquier director, como en el caso de McTiernan, tanto los éxitos como los fracasos son, en algunos casos, magnificados. Lo único que es cierto es que no se puede disimular lo que no es del agrado del público. Pero aún así, se hace necesario acudir a ver sus películas, nos referimos particularmente a

McTiernan, para poder opinar de ellas. Los temas universales que desarrolla, el sentido sencillo de realización con que los afronta (sencillo en apariencia), le permiten agrupar toda una serie de puntos comunes al gusto de las diversas culturas mundiales<sup>492</sup>.

El espectador ideal para McTiernan no es unitario. Más bien se trata de una seria amplia de públicos debido a los variados géneros que trata, aunque su especialización sea el género de acción, que posee un público espectador más o menos definido (la estandarización reinante en los últimos años en muchas realizaciones adscritas al género han hecho variar la afluencia de un determinado tipo de público). Si se tiene ganado al público siempre es más fácil atraerlo a producciones diferentes con la garantía y el reconocimiento del nombre de McTiernan, por su forma de hacer cine y la calidad que siempre pone en el acabado de todas sus obras.

McT, con sus primeros filmes, “*Depredador*” o “*Jungla de cristal*”, pretendía ofrecer al público estadounidense historias entretenidas contadas de una forma diferente a como se venía haciendo habitualmente en Hollywood. Ello se debe a que una de las claves de su concepción del cine, y de la concepción de su cine, es hacer una comparación de sus filmes con los que él considera ‘europeos’, y que influyó sobremanera durante sus años de estudio, y del que ha acabado por tener una gran consideración sin lugar a dudas. Piénsese por ejemplo en la cámara en movimiento casi permanente que toma de algunas películas de Bertolucci, pretendiendo, como decimos, ofrecer un discurso novedoso (en cuanto al ‘cómo’), es decir, una cámara expresiva, una cámara que se convirtiera en un narrador,

---

<sup>492</sup> Paradójicamente fueron los estadounidenses quienes supieron crear en televisión un gusto común europeo, la *koiné* europea, algo muy difícil de inventar desde la propia Europa.

una voz activa por decirlo de mejor forma, o utilizando sus palabras, en un comentario de la acción que se está realizando en la escena.

#### **IV. 7. El espacio de la enunciación.**

Sin dejar de lado del todo al espectador cinematográfico, hemos de señalar que el espacio de la enunciación<sup>493</sup> es siempre heterogéneo con respecto al del público espectador; la comunicación con él sólo puede ser mimética o ilusoria, como bien apunta Michel Marie, en otras palabras, el espectador no puede, jamás, responder al personaje (incluso cuando existe una relación directa, pues ésta siempre será ficcional).

La creación de marcos funciona, por lo tanto, bastante bien en este aspecto. Dadas la falta de retroalimentación en el sentido de la comunicación entre filme y espectador, así como la imposibilidad de cambios en la película cinematográfica, la perdurabilidad de una obra vendrá marcada por el número de espectadores (cuantos más mejor) a los que puede afectar el mensaje, los cuales elaboran un estatus ideológico común para los mismos datos emitidos. Ello solo es posible por la condición del cine como medio de comunicación para masas

---

<sup>493</sup> Las marcas formales de la enunciación distinguidas por Benveniste ("El dispositivo formal de la enunciación" en *Problèmes de linguistique générale*, t. 2, editorial Gallimard, París, 1976) permiten diferenciar por un lado el sujeto del enunciado, el 'yo', un sujeto gramatical sometido a reglas sintácticas y textuales, del sujeto de la enunciación, quien emite el enunciado, sometido a un conjunto de determinaciones (sociales, inconscientes, etcétera) que convierten en algo muy complejo su manifestación en el enunciado. Para algunos autores, trasladar estas nociones lingüísticas al mundo cinematográfico es algo problemático porque no existe instancia narrativa alguna que pueda identificarse sencillamente con un sujeto y es casi imposible encontrar en los filmes el equivalente estricto de las marcas de la enunciación defendidas por los lingüistas.



Utilizando los mismos elementos que configuran el pensamiento humano, valiéndose, al mismo tiempo que crea, de un lenguaje de signos y símbolos aceptados por una cultura en un momento determinado.

McTiernan plantea en la creación de su héroe protagonista de “*Jungla de cristal*” unos tópicos y arquetipos de las películas de acción, suspense y policiacas precedentes que permiten remarcar los rasgos creativos propios. El espectador, cuando habla de McClane, no sólo habla de sus características morales –lucha por el bien, protege a los inocentes, es un hombre de familia-, también de las pruebas que ha de pasar –sucesión de acciones que nos demuestran su intrepidez, valentía, arrojo y coraje extraordinarios-, su aspecto físico señalado por las marcas que resaltan los rasgos propios de todo héroe de acción que se meterá en problemas y deberá salvar la situación –su deterioro físico, visible en su vestuario y su propio cuerpo, conforme avanza el metraje-; finalmente, el conjunto de estos elementos combinados en un escenario concreto, marco ideal del cine de acción –el moderno y reciente rascacielos Fox Plaza (Los Ángeles) terminado de construir en 1987 como escenario de la primera de las películas de *la jungla*-.

Las aportaciones que cada héroe o aventurero ofrecen todo un compendio de actitudes, complementos, estructuras, etcétera, que se convierten en cánones de referencia para las posteriores realizaciones. Piénsese en las imitaciones de Harry Callahan o de Indiana Jones que surgieron al paso del éxito de las películas protagonizadas por estos dos héroes y que recurrían, inevitable e invariablemente, a los tópicos de vestuario o utilería entre muchos otros.

No se trata, en todo caso, de plantear una dualidad original-copia, ya que existen elementos que aunque sean de otros autores, pueden ser utilizados o recuperados por directores posteriores poseyendo igualmente rasgos personales hasta el punto de conferirles nuevos significados, ya sea en la adaptación a los nuevos tiempos o en la (nueva) forma de empleo. Tomemos los dos grandes arquetipos del detective privado, Sam Spade y Philip Marlowe, protagonistas de películas como “*El halcón maltés*” dirigida por John Huston (1942) y “*El sueño eterno*” de Howard Hawks (1946), son personaje solitarios, callados, caracterizados por su cinismo e ironía, así como muchos otros rasgos que son explotados para crear un ambiente concreto donde se desarrollan las tramas que protagonizan, los años 40, localizados en los bajos fondos, sucios y asfixiantes de cualquier ciudad estadounidense –con el añadido efectista de la fotografía en blanco y negro-. La adaptación de este arquetipo debe mostrar que el personaje evoluciona con el tiempo, pero no tan substancialmente como para perder su esencia, la esencia de la continuidad del género negro, policiaco o de suspense. Es lo que hace magistralmente el director Rian Johnson en su película “*Brick*” (2005) donde traslada el género negro, con sus arquetipos, al mundo del instituto estadounidense. En el filme encontramos a un protagonista atormentado, solitario, callado, cínico, irónico, distanciado de la realidad (como los grandes clásicos estadounidenses), que investiga la desaparición y muerte de su ex novia hasta el punto de adentrarse en los círculos sociales más selectos (y también en los más selectos bajos fondos) de sus compañeros de instituto, habitados por todo tipo de personajes extraños, hasta caer en las redes de la clásica mujer fatal, solo que esta vez con unos cuantos años menos. Todos los rasgos de la narración, su estructuración, sus personajes, su planteamiento, desarrollo y desenlace, aunque en un ambiente de instituto que dista mucho de los bajos

fondos parisinos o marseleses que dieron origen a los ‘polares’ franceses, recuperan y reinterpretan la esencia del género negro hasta consolidar unas características personales en la realización de su director, rasgos de autor, que prolongaría con su siguiente película, en la que adapta las principales marcas del cine de ciencia ficción (el centrado en los viajes en el tiempo) para construir “*Looper*” (2012).

Un personaje como John McClane bebe de los héroes del cine policiaco y del oeste anterior a él. McTiernan ha sabido adaptar esas influencias a los gustos del público de su época (finales de los ochenta, comienzos de los noventa), ofreciendo productos de consumo para espectadores que buscan identificarse, ahí radica su atractivo, con el personaje protagonista, con el héroe de acción (veremos más adelante que el personaje de McClane cambia la tipología del héroe de acción que hasta entonces se venía desarrollando de manera generalizada para facilitar más aún la función de identificación espectador-héroe).

Estos mecanismos de identificación no se desarrollarían si no fuera por el concepto de lenguaje analógico –signo ligado materialmente al referente-. Jean Mitry ya nos habló del material signifiante de base que existe en el cine, la imagen y el sonido registrados como dobles de la realidad (así pretenden ser), duplicados mecánicos en palabras de Jacques Aumont (otra cosa son las imágenes y sonidos creados por infografía, las famosas y hoy tan usadas ‘CGI’ o imágenes generadas por computadora, es decir, las imágenes y sonidos creados o retocados por efectos especiales). Desde una perspectiva lingüística, el enlace entre el signifiante y el significado de la imagen visual y sonora está fuertemente motivado por su

semejanza; y, al contrario, los sonidos extradiegéticos o la música añadida en la banda sonora no plantean esa situación de identidad.

*“Evidentemente este enlace analógico entre significante y significado permite todas las teorías del cine como reproducción directa de la realidad sin la mediación de un lenguaje o de un código arbitrario. La analogía no es, sin embargo, lo inverso de lo arbitrario sino una forma particular de motivación, incluso en el caso de que la imagen cinematográfica sea particularmente ‘fiel’. Pero, ¿quién no se verá afectado por la fuerza con la que el cine se impone en este estadio de la investigación del lenguaje perfecto? En el cine, los seres y las cosas mismas son los que aparecen y hablan: no hay término medio entre ellos y nosotros, la confrontación es directa. El signo y la cosa significada son un solo y único ser”*<sup>494</sup>.

Teniendo siempre presente, como ya hemos señalado al comienzo, que la retroalimentación, la comunicación, entre el espectador y la película, lejos de la imaginación del primero, es inexistente, podemos derivar los mecanismos de identificación.

Puede entenderse como una forma de retroalimentación *sui generis* los artículos promocionales con los elementos que forman parte de la película, como George Lucas demostró hace ya algunos años a todo el mundo. La adaptación de complementos de vestuario, gestos, andares, imitación de voz, cualquier tipo de parafernalia de adaptación al modelo está admitida. La sociedad contemporánea, tras el derrumbe moral que

---

<sup>494</sup> MARTIN, Marcel: *El lenguaje del cine*. Editorial Gedisa. Barcelona. 2002. Pág.: 84.

supuso el siglo XX, está huérfana de ídolo a los que adorar. De los diferentes (y a cada cual más terrible y sanguinario) dioses antiguos o vigentes, se ha pasado a pseudolíderes de opinión, personajes de éxito superficial y temprano como estrellas del deporte, del celuloide o de la música, ante la necesidad de completar el vacío de nuestra existencia con modelos de conducta vitales que imitar pero que lejos están de merecerlo. Por ello no es extraño que las transferencias oníricas acaben derivando a personajes no reales pero que suponen una imitación de la vida de lo más perfecta, personajes de la pantalla que nos envían mensajes fácilmente asimilables por la cultura en que vivimos, que no plantean problemas de adaptación por parte de los demás, al ser, como ya hemos mencionado, un discurso, el cine, narrativo lineal basado en el gran nivel de referencias que posee. La cultura que nos rodea y en la que nos desenvolvemos está reforzada por los modelos transmitidos por este elemento de la superestructura que es lo audiovisual en su conjunto.

La percepción cinematográfica se basa en una linealidad en su paso<sup>495</sup>, la impresión de continuidad creada por este pasar lineal es la base de la impresión que el filme ejerce sobre el espectador, pues éste nunca tendrá la impresión de captar unidades discontinuas o diferenciales.

---

<sup>495</sup> Ya se ha mencionado la apriorística de Kan a la hora de comprender como captamos la realidad. Recordemos que uno de los grandes problemas a los que se enfrenta el director de cine es mostrar dos acciones en paralelo, simultáneas en el tiempo, porque el espectador siempre las capta como secuenciales, quiera o no. Por eso a veces se llevan a cabo estrategias arriesgadas como partir la pantalla en dos, tres o más partes para mostrarnos acciones que suceden en diversos lugares en tiempos simultáneos. Es el caso de la película dirigida por Jaime Rosales *“La soledad”* (2007) y la utilización de la llamada ‘polivisión’, partir la pantalla por el centro para mostrarnos dos imágenes diferentes que pueden corresponder a una misma acción, a diferentes acciones pero que tienen lugar en un mismo escenario y tiempo, acciones que se desarrollan en lugares diferentes en el mismo tiempo o en tiempos diferentes. Esta apuesta tan arriesgada, aunque premiada por la crítica no fue respaldada por el público, más acostumbrado a la linealidad secuencial.

John McTiernan construye sus largometrajes en situaciones y ubicaciones que están gobernadas por la secuencialización lineal, o en caso de estar alejadas en el espacio y el tiempo, lo están dentro de los límites que impone la película y en los que se pueda sentir a gusto como realizador. En otras palabras, prefiere recurrir a mostrar acciones secuenciales para que el espectador pueda percibirlas como tales, haciendo más fácil la lectura y la identificación con el personaje protagonista. Además, prioriza la economía de elementos conformantes de sus relatos, no recurriendo a ámbitos o rasgos extraños o ajenos a los espectadores medios de la cultura propia del mundo occidental, aunque siendo más específicos, deberíamos matizar la cultura propia de la sociedad estadounidense, la que está llamada a identificarse mejor son los héroes de sus películas, incluso cuando éstos no son naturales de allí.

#### **IV. 8. Instancias enunciatoras. Focalización y punto de vista.**

Antes de cerrar definitivamente el bloque dedicado al autor y entrar de lleno en la obra de McTiernan, conviene desarrollar algunos conceptos ya apuntados brevemente con anterioridad y que afectan a nuestra conceptualización del autor y del espectador. No debemos olvidar que:

*“El autor crea una imagen de sí mismo y otra imagen de su lector; forma a su lector, forma a su segundo ego y la lectura más*

*afortunada es aquella en donde los seres creados, autor y lector, pueden hallar un acuerdo completo*”<sup>496</sup>.

Siguiendo una vez más los pasos de Jesús García Jiménez, distinguiremos las instancias enunciatoras de la siguiente manera: autor real, lector real, autor abstracto, lector abstracto, autor ideal, lector ideal, autor implícito, lector implícito, y narrador y las relaciones que mantiene con el lector real, abstracto y con el focalizador.

El **autor real** o **concreto**, como lo denomina García Jiménez, es el verdadero autor de la obra, la persona física, real, que produce una obra destinada a su consumo por parte de un lector o espectador. En tanto que el texto narrativo implica necesariamente una vertiente comunicativa, es decir, “*el relato es un producto de la inteligencia del autor concreto, cuyo destino natural es su ‘lectura’ por parte de un destinatario*”<sup>497</sup>, sin lector no existe relato, sin lector, al igual que el autor real, concreto. El **lector real** o **concreto**, es también una persona física, real, con personalidad histórica. Este lector real puede ser individual –el lector de una carta personal-, colectivo –los espectadores que asisten en una sala de cine a la proyección de una película-, e incluso indeterminado o impreciso –el lector que recoge un mensaje dejado en una botella lanzada al mar por ejemplo-. Sea como fuere, y como afirma García Jiménez, el lector real o concreto se ve superado por el relato de ficción en tanto que el primero vive siempre en la historia del mundo real. El autor real y el lector real se caracterizan por tener existencia fuera del relato.

---

<sup>496</sup> BOOTH, Wayne C.: *La retórica de la ficción*. Editorial Bosch. Barcelona. 1974. Pág.: 129.

<sup>497</sup> GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús: *Narrativa Audiovisual*. Editorial Cátedra. Madrid. 1993. Pág.: 82.

Al contrario, el **autor abstracto** y el **lector abstracto**, carecen de existencia más allá del relato, es decir, solo existen porque se desprenden de la obra narrativa. Son abstractos porque no es obligatorio que estén enunciados o representados explícitamente en la obra (requieren de una operación más reflexiva y analítica)<sup>498</sup>.

Ya hemos desarrollado el concepto de **autor implícito**, la versión que el autor real hace (implícita) de sí mismo en la obra, el segundo autor o segundo ego, diferente del autor concreto y diferente en cada una de sus obras. Este autor implícito, que establece las normas de la narración y crea al narrador, es reconstruido por el lector real a partir de la propia narración. Por ello, este autor implícito suele, en ocasiones, dirigirse a su lector de un modo singular, lo que nos va a permitir distinguir del lector real y del abstracto una tercera categoría, esta es, el **lector implícito**. Presupuesto por la propia narración, al igual que el autor implícito, siempre está presente. No es el lector concreto porque suele ser las más de las veces una generalidad, además de, obviamente, una creación de ficción; tampoco es el lector abstracto porque no resulta del estudio de todas las obras del autor real, no es un concepto general o una abstracción de la idea que el autor concreto tienen de su público. Igualmente, el lector implícito se distingue del llamado **lector ideal** en tanto que éste es un constructo imaginario, un arquetipo de lector que tienen en su mente el autor real (y el autor implícito). *“Cada autor concreto, como individuo histórico, concibe de un modo específico al ‘lector ideal’ de cada una de sus obras, porque en cada una de ellas quiere dar una versión especial de sí mismo. Esta autoimagen implícita es la que conforma su figura de ‘autor implícito’ o ‘segundo*

---

<sup>498</sup> El lector abstracto funciona como una imagen del destinatario postulado por el relato en su conjunto, así como imagen del receptor ideal, capaz, en palabras de García Jiménez, de captar la significación de conjunto en una lectura activa (García Jiménez, 1993. Pág.: 85).



*autor’, que ya no vive en la historia real, sino en su historia de ficción. Por eso, no sólo es cierto que cada autor tiene ‘su público’ (lector abstracto), sino también que cada una de sus obras tienen el suyo”*<sup>499</sup>. A diferencia del lector ideal, la comunicación con el lector implícito está llena de explicaciones y aclaraciones, es decir, la imagen que de él se tienen está muy lejos de ser ‘ideal’<sup>500</sup>.

Umberto Eco ha insistido en que todo texto prevé su lector ‘modelo’, distinguiendo entre dos tipos de lector en función del tipo de interpretación aplicada al texto:

*“Debemos distinguir entre interpretación semántica e interpretación crítica (o si se prefiere, entre interpretación semiósica e interpretación semiótica) [...] La interpretación semántica o semiósica es el resultado del proceso por el cual el destinatario, ante la manifestación lineal del texto, la llena de significado. La interpretación crítica o semiótica es, en cambio, aquella por la que se intenta explicar por qué razones estructurales el texto puede producir esas (u otras, alternativas) interpretaciones semánticas [...] Todo texto prevé dos lectores: el lector modelo ingenuo (semántico) y el lector modelo crítico [...] Un texto puede interpretado tanto semántica como críticamente, pero solo algunos textos (en general aquellos con función estética) prevén ambos tipos de interpretación”*<sup>501</sup>.

---

<sup>499</sup> Ídem. Pág.: 84.

<sup>500</sup> Del mismo modo que el narrador puede o no aliarse con el autor implícito, como ya hemos visto y desarrollado a través de los conceptos de narrador fidedigno (actúa de acuerdo con las normas de la obra y del autor implícito) y narrador falible (no lo hace y prácticamente contradice al autor implícito) de Wayne C. Booth, el lector implícito puede o no aliarse con el narrador.

<sup>501</sup> ECO, Umberto: *Los límites de la interpretación*. Editorial Lumen. Barcelona. 1992. Pág.: 20.

El lector modelo ingenuo o semántico es un lector de la historia, es decir, de argumentos; mientras que el lector modelo crítico o semiótico es un lector del discurso, de procesos constructivos, razones y procedimientos (aunque el derecho de juzgar lo poseen ambos por igual).

El **narrador** es la creación del autor implícito para que nos narre, nos cuente, la historia creada por el autor real, es decir, es el responsable de la narración. Su orden de existencia es únicamente la ficción, es un constructo de la mente creativa de su autor. Este narrador puede dirigirse a un lector concreto particular, creando entonces al **narratario**, ‘lector concreto’ que habita, junto al narrador, en el mundo de la ficción. Puede haber una referencia explícita a él, materializándose en un personaje, o puede que no haya ninguna. Sea como fuere, el narratario, más si está materializado en un personaje narratario, es un recurso del autor implícito para informar al lector real de cómo debe comportarse como lector implícito<sup>502</sup>. El narrador, instancia ficticia, puede cumplir su objetivo tanto dentro como desde fuera de la diégesis, de la narración. El narrador actúa, por lo tanto, como delegado del autor implícito. De igual forma, el narrador tiene su propio delegado, el **focalizador**. Descubierta por Gerard Genette, el narrador utiliza al focalizador para delegar su función intermedia entre él y el personaje. Para algunos autores, como Mieke Bal, tanto uno como otro se encuentran en el mismo nivel, por lo que los designan utilizando un único término, narrador-focalizador. El focalizador concreta en el relato el centro de interés, la elección del contenido entre todos los materiales posibles, el enfoque, el modo de presentación en los planos perceptivo-

---

<sup>502</sup> Si no hay ninguna referencia explícita al narratario, el lector implícito debe inferir su postura conforme a los términos culturales ordinarios, comunes al autor y lector real.

psíquico, verbal, espacial y temporal (García Jiménez, 1993. Pág.: 86). En definitiva, si el narrador es el responsable de la narración, el focalizador es el responsable de la perspectiva narrativa.

Podemos resumir de la siguiente forma las instancias enunciatoras:

Autor real o concreto / Lector real o concreto

Autor abstracto / Lector abstracto

Autor implícito / Lector implícito

Autor ideal / Lector ideal

Narrador / Narratario

Focalizador / Focalizatorio

La situación de toda comunicación narrativa, como ya hemos apuntado unas cuantas líneas más arriba, indica que sólo el autor implícito y el lector implícito son inherentes a la narración, al texto narrativo. El autor real y el lector real queda fuera de la transacción narrativa (utilizando palabras de Seymour Chatman) en sí misma, aunque son indispensables para ella en un sentido esencialmente práctico. El narrador y el narratario son opcionales.

Sin abandonar las teorías del Chatman, el erudito estadounidense ha subrayado que la narrativa audiovisual, fílmica, dispone de otras posibilidades de tratamiento de la focalización porque se sirve de dos canales de información simultáneamente: *“Las películas dotan a la narrativa de nuevas e interesantes posibilidades de manipulación del punto de vista, puesto que no tienen uno sino dos canales de información cotemporales: el visual y el auditivo (y en el auditivo, no sólo voces, sino*

*también música y ruidos)”*<sup>503</sup>. García Jiménez completa su afirmación añadiendo que: *“Mejor diríamos aún que el discurso audiovisual llega a la producción de sentido, de un único sentido, cabalgando en significantes de muy diversa naturaleza o sustancia expresiva: la escrita o gráfico-fonética, la gráfica, la pictográfica, la fotográfica, la fotogramática, la videográfica, la fonético-verbal, la musical, la sonora no musical, etc.”*<sup>504</sup>.

Si el relato cinematográfico pasa ante nuestros ojos sin que nos identifiquemos con ninguno de los personajes, como pura objetividad visual, si ello es posible, se debe al tipo narrativo neutro de la forma heterodiegética. La identificación surge de la empatía y ésta puede lograrse a través del refuerzo del punto de vista de un personaje, tipo actorial de la forma homodiegética, para lo cual existen algunas técnicas de focalización, como son: el encuadre conativo –el personaje se sitúa en el cuadro de manera que ponga de relieve nuestra asociación con él (por ejemplo, su espalda aparece en el extremo de la pantalla) mirando lo que él mira-, el corte –puro y simple efecto de montaje, plano de un personaje mirando, plano del objeto mirado, o a la inversa, el espectador asume que el personaje ha mirado ese objeto y que él mismo lo ha visto junto a él- y la cámara subjetiva –asocia la visión del espectador a la del personaje, como ya hemos citado en el ejemplo de la película dirigida por Robert Montgomery-<sup>505</sup>.

La focalización es una función intermedia entre el narrador y lo focalizado, entre él y el personaje, desempeñada por el focalizador. Una

---

<sup>503</sup> CHATMAN, Seymour: *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Editorial Taurus. Madrid. 1990. Pág.: 170.

<sup>504</sup> García Jiménez, *op. cit.*. Pág.: 88.

<sup>505</sup> No siempre queda claro si hemos visto un objeto por separado, junto al personaje, junto con el personaje o a través del personaje (sólo esta última legitimaría la focalización propiamente dicha).

historia contada en **focalización externa** significa que el focalizador hace ver desde fuera lo que cualquier testigo o espectador hipotético vería. Si está contada en **focalización interna**, se presentan todos sus elementos desde el punto de vista de un personaje o instancia enunciativa (es propia de la forma homodiegética). Puede jugarse hábilmente con el paso de una focalización a otra, de una interna a una externa o de una externa a una interna. El paso de una focalización externa u objetiva –a partir de un personaje narrador extradiegético- a una focalización interna o subjetiva –a partir de un personaje que participa de la diégesis-, no implica un cambio de focalizador, lo que cambia bien puede ser solamente lo focalizado.

El término focalización, como ya dejamos señalado anteriormente, fue acuñado por Genette, para definir la función característica de una segunda instancia (lo hizo contraponiéndolo a los conceptos de punto de vista y delimitación de campo) y es utilizado por la mayoría de los autores englobando en él al focalizador.

*“El texto narrativo, de un modo o de otro es, pues, legible o visible, es decir perceptible. El lector lo percibe. Y lo percibe por medio de otra instancia, que, a su vez, percibe y, percibiendo, hace percibir. En esto consiste la función de la focalización”<sup>506</sup>.*

En relación con la focalización, el **punto de vista** es pues un concepto tan importante como problemático. Es un término que se aplica tanto a la percepción de objetos materiales y visibles como a la percepción de objetos de índole menos tangible como pudieran ser imaginados, racionales o morales. El primer caso hace referencia a un modo de ver o

---

<sup>506</sup> García Jiménez, *op. cit.*. Pág.: 95.

mirar, mientras que el segundo tiene un sentido menos material y más figurativo, es una forma de ver o mirar figurada (por ejemplo cuando hablamos de un punto de vista ideológico o político). Esta significación múltiple es la responsable de su problemática. A los dos usos ordinarios señalados, Seymour Chatman añade un tercero (1990. Pág.: 163), por lo que obtendríamos tres significados de punto de vista, a saber: literal (percepción a través de los ojos de alguien, modo de ver o mirar), figurativo (a través de la visión del mundo de alguien, ideología, sistema conceptual, etcétera), y transferido (desde la posición de interés de alguien, caracterizado por su interés general, provecho, bienestar, salud, etcétera). En resumen, punto de vista perceptivo, conceptual y de interés.

Como punto de vista perceptivo, es decir, como un modo de ver y mirar, encontramos dos acepciones:

1. Es el conjunto discreto de los objetos que constituyen el espectáculo en el que se detienen la mirada, haciendo relación al objetivo visto. Es esta una acepción objetiva (objeto percibido) que origina la focalización externa.

2. Es el enfoque específico del sujeto que percibe. Un modo subjetivo que origina la focalización interna (su contenido, el objeto visto, es percibido tal y como lo percibe el personaje o sujeto)

Chatman, para quien el punto de vista es, a diferencia de la voz narrativa, el lugar físico, la situación ideológica u orientación concreta de la vida con los que tienen relación los sucesos narrativos, es decir, el punto de vista no es la expresión sino el punto de vista con respecto a la que se

realiza la expresión<sup>507</sup> (que no tienen por qué coincidir en la misma persona). Distingue, el autor estadounidense, como ya hemos señalado, tres significados de puntos de vista, literal, figurativo y transferido, en otras palabras, punto de vista perceptivo (punto de vista físico), punto de vista conceptual (universo de la semántica, del sentido, de creencias, interpretaciones, etcétera), y punto de vista de interés (universo de la poética y la pragmática). En el discurso cinematográfico, la posición desde la que filma la cámara no tiene por qué ser obligatoriamente coincidente con el punto de vista, o con el punto de vista perceptivo de alguno de los personajes (de hecho, la película puede transcurrir en la más absoluta de las objetividades, sin que la cámara se identifique con ningún personaje<sup>508</sup>).

Por su parte, Gerard Genette prefiere el término focalización, que el mismo acuñó, al de punto de vista porque es una expresión más restrictiva –el punto de vista, como ya hemos advertido a través de Chatman, incluye varios significados que la focalización deja fuera- y al mismo tiempo más extensa –puede ser aplicada a cualquier objeto, incluso a cualquier acontecimiento, tiempo o acción, entre otras muchas cosas- y, como consecuencia de las dos características anteriores, más técnica.

Genette distingue tres tipos de focalización que combina con sus tres tipos de narrador (autodiegético, homodiegético y heterodiegético):

---

<sup>507</sup> Para Seymour Chatman, cuando se habla de expresión se pasa del punto de vista al terreno de la voz narrativa, es decir, se pasa de una perspectiva o posición al medio por el que se comunica la percepción, la concepción, etcétera. El punto de vista estaría en la historia –cuando es el del personaje- y la voz narrativa estaría en el discurso.

<sup>508</sup> La identificación, como ya hemos visto, puede deberse a una empatía temática o a una mayor frecuencia de aparición en el filme. Para destacar el punto de vista de un personaje el director cuenta con dos opciones, la colocación del protagonista en el cuadro y el montaje.

1. Focalización cero, es decir, el grado cero de focalización que supone la ausencia de una perspectiva narrativa, propia del narrador omnisciente y omnipresente perteneciente al relato clásico. La omnipotencia de este tipo de narrador hace que el relato clásico sea un relato no focalizado. Se corresponde al narrador de Tzvetan Todorov ‘que sabe más que el personaje’.

2. Focalización interna, es el punto de vista de un personaje que forma parte de la historia. Este personaje focal ve, es decir, tienen su punto de vista particular de la historia, tanto en su sentido físico (desde dónde y cómo ve) como en su perspectiva interna. Nos hace ver –focalización-, nos hace ver todo lo que él ve –profundidad perspectiva- y nos hace ver con su visión –focalización interna-. Siguiendo la correspondencia con el narrador de Todorov, en esta focalización éste ‘sabe tanto como el personaje’.

3. Focalización externa, es la percepción externa no del sujeto sino del objeto percibido; no es, por lo tanto, simétricamente opuesta a la focalización interna. Es una percepción de exterioridades del mundo de ficción. Sería equivalente al narrador ‘que sabe menos que el personaje’ de Todorov.

Aumont y Marie han señalado, a través de sus estudios sobre el análisis cinematográfico, ciertas dificultades a la hora de aplicar (de forma literal) el concepto de focalización:

*“¿Es necesario, en lo que se refiere al análisis de un relato fílmico, plantear como criterio el saber del personaje, o mejor aquello que ve?. Tanto una cosa como la otra, claro está,*



*presentan dificultades: lo que sabe un personaje, por lo general, está mucho menos definido en un film que en una novela (el film es siempre más ‘behaviorista’: muestra con mayor facilidad comportamientos que interioridades); en lo que se refiere al ‘ver’, es algo que varía mucho en el interior mismo de cada secuencia, y elaborar un criterio de la focalización del relato conduciría, en la mayor parte de los casos, a la conclusión de un régimen de focalización eminentemente variable (casi en cada plano...)”.*

Está claro que su intención es alertar de la dificultad de su aplicación en tanto que se está analizando un filme, citando, del mismo modo, algunas posibles soluciones proporcionadas por otros autores:

*“La idea de François Jost referente a la distinción entre focalización y lo que él llama ‘ocularización’ (la cual, por lo menos, nos parece interesante por su definición de la focalización únicamente en términos del saber respectivo del narrador, de los personajes y del espectador [...]) La mayor parte de los análisis se concentran sobre uno u otro de estos dos aspectos (generalmente sobre el punto de vista, relacionado con la mirada de los personajes y con el encuadre, lo cual quiere decir con la ‘mirada’ del narrador)”<sup>509</sup>.*

No podemos, por último, olvidarnos de la función focalizadora de la palabra hablada, es decir, de la focalización sonora. También de cómo la palabra, el idioma, puede servir para subrayar la focalización. Volvemos a citar el ejemplo de *“El guerrero número 13”*, donde protagonista y

---

<sup>509</sup> AUMONT, Jacques y MARIE, Michel, *op. cit.*. Pág.: 153.

espectador comparte idioma incluso cuando este cambia durante el transcurso del relato. Pasa del árabe al germano conforme avanza la trama, pero una vez el protagonista lo adquiere es compartido por el espectador (en nuestro caso y debido al doblaje es siempre el español). Cuando Ibn Fahdlan, que hasta ese momento de la historia se ha manejado en español (árabe), aprende a comunicarse en germano, no se nos subtitula las conversaciones sino que, gracias a la focalización sobre el personaje, el germano se convierte en español en tanto que es el idioma del personaje protagonista.

En la percepción cinematográfica, Michel Chion habla de un ‘vocicentrismo’, es decir, hay, más que sonidos entre los cuales se incluye la voz humana, hay, decimos, principalmente voces y después lo demás, porque, afirma el autor francés, la presencia de la voz jerarquiza la percepción en torno a ella.

Si tenemos en cuenta la posición de la fuente de sonido, sea este verbal o no verbal, musical o no musical, y su relación con el contenido de la imagen visual, podemos distinguir tres tipos de ‘sonido’:

1. Si la fuente de sonido aparece en la imagen que percibe el espectador y forma parte de la historia nos encontramos ante un sonido ‘in’, es decir, un sonido diegético.

2. Si la fuente de sonido percibida por el espectador no aparece en la imagen visual hablamos de un sonido ‘off’, que puede ser diegético o extradiegético. Puede ser diegético-elíptico, cuando la fuente de sonido no aparece en la imagen pero ha aparecido con anterioridad (es un sonido

diegético y es escuchado por alguno de los personajes de la historia). Diegético-citado, la fuente no ha aparecido en la imagen pero el espectador puede, con la ayuda del texto, identificar su procedencia (sonido diegético escuchado por alguno de los personajes, piénsese por ejemplo en los ruidos de pisadas de las películas de terror). Diegético-suspensivo, el espectador no tiene elementos para identificar el origen del sonido pero los obtendrá con posterioridad (sonido diegético). También puede ser extradiegético, la fuente de sonido no ha aparecido ni aparecerá en la imagen visual, es el sonido ‘off’ más característico (el espectador no tiene elementos para identificar el origen ni los obtendrá).

3. Si la fuente del sonido se sitúa fuera de la historia, es decir, no es percibida por ninguno de los personajes ni forma parte de la historia, nos encontramos ante un sonido ‘over’, un sonido extradiegético (su producción no es localizable ni imaginable en el universo diegético). Este tipo de sonido, generalmente formado por música, está utilizado con fines estéticos o dramáticos (expresar sentimientos de los personajes por ejemplo o provocar tensión o miedo) por parte del director del filme. Por ejemplo, la utilización del famoso “Dúo de las flores” de la ópera *Lakmé* de Léo Delibes (1883) en la película “*Amor a quemarropa*” dirigida por Tony Scott (1993).

Finalmente, hemos de tener en cuenta que la articulación y conjugación del doble punto de referencia de la focalización audiovisual (el lugar en el espacio del personaje y el lugar en el espacio de la cámara) da lugar a una focalización visual y a una focalización auditiva. Ambas admiten su grado cero. En la focalización visual se da el grado cero cuando el lugar que ocupa la cámara no se identifica con el lugar que se supone

ocupa una instancia enunciativa (cualquiera que sea). La focalización auditiva en su grado cero se da cuando el origen de la fuente de sonido no se corresponde a la distancia que existe entre el personaje y el lector de la cámara que lo capta, por ejemplo, cuando en un gran plano general oímos en primer plano la voz del personaje cuando debería aparecer distorsionada y reducida por la distancia.

#### **IV. 9. Narrador y narratario.**

La mayoría de los autores que han estudiado la instancia enunciativa del narrador han acabado construyendo sus propias tipologías atendiendo a los más diversos factores. Veamos a continuación, de forma breve, algunas de las clasificaciones más relevantes.

Norman Friedman construye su tipología aglutinando tres criterios fundamentales, como son: 1) la naturaleza, extensión y grado de conocimiento que el narrador tienen de lo que está contando; 2) su función participativa en la historia; y, 3) los mediadores de la percepción subjetiva. Aplicando cada uno de estos criterios, Friedman define tipos diferentes de conocimiento en el narrador.

Aplicando la naturaleza, extensión y grado de conocimiento de la historia que el narrador está contando, se definen dos tipos de omnisciencia en el narrador, la omnisciencia neutra (el narrador filtra la historia por su conocimiento, sensibilidad y conciencia para hacerla llegar al espectador de un modo impersonal, valiéndose de la tercera persona), y omnisciencia

editorial (el punto de vista del narrador es ilimitado como si de la visión de un dios se tratase, su conocimiento es total). Teniendo en cuenta la función participativa en la historia del narrador, su omnisciencia es denominada injerente, es decir, el narrador no se limita a contar la historia sino que además participa en ella. De esta forma se pueden distinguir un narrador protagonista (cuando es el personaje central) y un narrador testigo (un personaje autónomo dentro de la historia y está más o menos implicado en la acción; su grado de conocimiento es variable, como corresponde a un observador o testigo, y de esta forma limitada se lo transmite al espectador)<sup>510</sup>.

Valiéndose de los medidores de la percepción subjetiva encontramos otros dos tipos de conocimiento en el narrador, la omnisciencia selectiva (la historia llega al espectador filtrada por la sensibilidad y conciencia de alguno de los personajes, no existe, por lo tanto, la voz del narrador diferenciada), y la omnisciencia multiselectiva (partiendo de la combinación de los puntos de vista de varios personajes). Por último, Friedman incluye en su tipología el modo dramático, en el que lo que recibe el lector-espectador se limita a lo que dicen y hacen los personajes (es prácticamente una exclusión del narrador), y la cámara, donde se pretende el registro más puro de la historia sin la intervención de ninguna instancia enunciativa o subjetiva.

Por su parte, Jaap Lintvelt aplica diferentes criterios que le permiten construir su tipología. En primer lugar identifica los llamados ‘mediadores’, identidades ficcionales creadas por el autor para orientar al

---

<sup>510</sup> Estos narradores, en el desempeño de su función, pueden intervenir de tres modos diferentes: el comentario simple, el sumario o la escena.

lector-espectador en la comprensión de la historia, distinguiendo dos, el narrador y los actores, que dan lugar a dos tipos narrativos, el autorial y el actorial. Un segundo criterio es la participación en la diégesis de esos mediadores, de la que se puede obtener dos tipos de formas narrativas básicas (inspiradas en las de Genette): homodiegética (el narrador participa de la historia, es narrador y personaje) y heterodiegética (no participa).

Un tercer criterio aplicado por Lintvelt es la naturaleza de lo percibido y el grado de la percepción de los mediadores. En el tipo autorial podemos encontrar una percepción externa ilimitada (una omnisciencia externa) y una percepción interna ilimitada (omnisciencia interna), ambas propias del narrador heterodiegético. En el tipo actorial, por su parte, hallamos una percepción externa limitada (extrospección) y una percepción interna limitada (el narrador asume el punto de vista de un personaje e ignora el mundo interior del resto), ambas propias del narrador homodiegético. Su cuarto y último criterio es la percepción que resulta del número de mediadores que se hacen cargo de los acontecimientos narrativos. Podemos, de esta forma, toparnos con una percepción fija (un solo narrador o actor), variable (varios narradores o actores, monoscópica si hablamos de varios acontecimientos encomendados a varios narradores o actores, cada uno de ellos a un narrador o actor diferente, o poliscópica, un único acontecimiento es encomendado a varios narradores o actores dando éstos su particular visión), y de tipo neutro (la eliminación de toda mediación subjetiva)<sup>511</sup>.

---

<sup>511</sup> Este tipo neutro o puro registro es muy difícil de admitir por parte de algunos autores ya que la simple selección del emplazamiento de la cámara supone una operación subjetiva y focalizadora. La ausencia de narrador o personajes puede ser de *facto* pero se admite su presencia implícita.

Jean Pouillon define en primer lugar su concepto de ‘visión’ como el punto o centro de luz que ilumina el sentido de la historia y orienta al lector-espectador, y, a partir de él, elaborar su tipología de formas de narración. Los términos ‘visión con’ –el centro del relato es un personaje, el espectador percibe lo que acontece en la medida en que el personaje tienen conciencia de ello- y ‘visión por detrás’ –el punto de orientación está en el narrador que da fundamento y consistencia al relato sin coincidir con ninguno de los personajes, está fuera, no forma parte activa del mundo que narra- designan al sujeto que percibe, ya sea narrador o personaje, y definen la perspectiva narrativa. La profundidad de la perspectiva queda definida por el término ‘visión desde fuera’ –el narrador tienen acceso a la conciencia de uno o varios personajes siempre y cuando ésta pueda ser materialmente observable, es decir, descripción de aspectos físicos, de los escenarios, de las acciones, etcétera- (Jesús García Jiménez no matiza que *“no cabe suponer que la historia es percibida con mayor o menor profundidad, si primero no existe el hecho mismo de que hay una instancia que percibe. Por tanto la ‘visión desde fuera’ remite a la ‘visión con’ (visión de un personaje asumida por el lector) y a la ‘visión por detrás’ (visión no participada de un narrador) que propia y simétricamente sería una ‘visión sin’, aunque el término no haya sido empleado por Pouillon”*<sup>512</sup>.

Jean Pouillon sirve de influencia para el desarrollo de la tipología elaborada por Tzvetan Todorov. El teórico búlgaro utiliza, a diferencia de Pouillon, el término ‘aspecto’, entendido como ‘mirada’, es decir, la forma como la historia es percibida por el narrador (diferente del ‘modo’ narrativo, la forma o formas en que la historia es expuesta por el narrador,

---

<sup>512</sup> García Jiménez, *op. cit.*. Pág.: 113.

ya sea mediante la representación, ámbito del discurso, o mediante la narración, ámbito de la historia).

Todorov pone en relación al narrador (el ‘yo’ del discurso) con el personaje (el ‘él’ de la historia) a través del saber de uno y de otro, es decir, el saber del narrador con respecto al saber del personaje, la cantidad y extensión de la información que posee y comunica. *“Hace intervenir, por consiguiente, el concepto de ‘profundidad de la perspectiva narrativa’, como Pouillon, que en definitiva consiste en la cantidad de saber. En el concepto que tiene Pouillon de la ‘visión desde fuera’ (y que Todorov comparte) el narrador presente los actos de los personajes, pero ignora sus pensamientos y no trata siquiera de adivinarlos. En opuesta simetría se da una ‘visión desde dentro’ (aunque no figure en la tipología de Pouillon). En ésta el narrador conoce cabalmente el mundo de los personajes y no hay para él secretos inaccesibles”* (García Jiménez, 1993. Págs.: 114-115).

Todorov distingue por lo tanto tres tipos de narradores: el narrador que sabe más que los personajes (nada escapa a su conocimiento, aunque no demuestre como adquirió tal), el narrador que sabe tanto como los personajes (que puede presentar primera o tercera persona) y el narrador que sabe menos que los personajes (solo puede describir lo que ve y oye, nada más, es un mero testigo que no sabe ni quiere saber).

Gerard Genette distingue con claridad tres tipos de narradores:

1. Narrador autodiegético, aquel que es el personaje central de la historia que narra, es decir, relata sus propias experiencias y lo hace en



primera persona (generalmente, pero no siempre). Como hemos señalado antes y en consideración de la participación de los mediadores en la diégesis, el narrador autodiegético para Jaap Lintvelt sería una particularidad de la forma homodiegética, no una categoría por sí misma. Esta caracterizado por su madurez y por construir la historia con acontecimientos que ya ha vivido (aunque no siempre).

2. Narrador homodiegético, una figura intermedia entre el narrador autodiegético y el heterodiegético, es también un personaje de la historia, central o no, que asume la función de relatarnos todo aquello que ha ido obteniendo gracias a su intervención en la diégesis. No es el personaje central de la historia, es lo que le diferencia del narrador autodiegético, pero participa de la misma y su conocimientos de los sucesos es por tanto, directo.

3. Narrador heterodiegético, el aquel narrador que nos cuenta una historia en la que no está implicado como personaje, se mantiene en el anonimato, como un demiurgo todopoderoso, omnisciente y ubicuo. Se expresa en tercera persona (por lo general) y en un tiempo posterior a la historia (lo que permite retrospectivas y anticipaciones). García Jiménez nos señala que las apariciones de este tipo de narrador pueden ser iniciales, terminales, una combinación de ambas (iniciales y terminales), esporádicas o constantes. Equivaldría, como hemos citado mucho antes, a la ‘voz’ enunciativa del texto marco en las novelas de polifonía textual de Graciela Reyes. De su combinación con la focalización distingue tres grados ya definidos: cero, interna y externa.

En tanto existe una primera distinción entre autor y narrador, es decir, entre quien crea y desarrolla la obra y el encargado de narrar y contar la historia, podemos afirmar que, en el discurso narrativo, todas las relaciones son relaciones mediatas, empleando la terminología de Chatman, establecidas y mantenidas por alguien, el autor, quien decide si habrá o no narrador, cómo será éste y cómo intervendrá en la historia, y el narrador mismo, quien relata la diégesis.

Una de las mejores distinciones es sin duda alguna la que realizó Wayne C. Booth a partir de su conceptualización del autor implícito, y una de las *“más importantes diferencias en el efecto narrativo depende de si el narrador está dramatizado por derecho propio y de si sus creencias y características están compartidas con el autor”*<sup>513</sup>. De esta forma distingue Booth entre el autor implícito y autores dramatizados y narradores no dramatizados.

Los narradores no dramatizados hacen referencia a las historias que se nos presentan pasadas por la conciencia de un narrador pero sin la existencia explícita de un ‘yo’ o un ‘él’, es decir, aunque no tengamos constancia manifiesta del narrador, la historia llega hasta el lector espectador mediatizada, *“el autor coloca un narrador explícitamente en el cuento, incluso si no tiene ninguna característica personal”*<sup>514</sup>. Booth nos advierte que la extensión de los tipos humanos que han sido dramatizados como narradores es casi tan grande como la extensión de otros personajes ficticios. Son los autores dramatizados, aunque muchos no están explícitamente clasificados como narradores. *“La mayoría de las obras*

---

<sup>513</sup> BOOTH, Wayne C.: *La retórica de la ficción*. Editorial Bosch. Barcelona. 1974. Pág.: 143.

<sup>514</sup> *Ibídem*.

*contienen narradores disfrazados que se usan para contar a la audiencia lo que necesita saber, bajo la apariencia de representar meramente sus papeles”* (Booth, 1974. Pág.: 144).

El mismo Wayne C. Booth nos clarifica que:

*“Los narradores no declarados más importantes en la ficción moderna son los ‘centros de conciencia’ en tercera persona a través de los cuales los autores han filtrado sus narrativas. Precisamente cumplen la función de narradores manifiestos tanto si tales ‘reflectores’, como solía llamarlos James, son espejos muy pulidos reflejando la compleja experiencia mental como si son los ‘objetivos fotográficos’ más bien turbios [...] el reflector en tercera persona es solamente un modo entre muchos, apropiado para algunos efectos pero engorroso e incluso dañoso cuando se desean otros efectos”*<sup>515</sup>.

Atendiendo al hecho de la representación, Jesús García Jiménez nos especifica que la distinción más clara que existe entre los dos tipos de narrador en Booth es aquella que diferencia un narrador representado de un narrador no representado. Todo narrador, incluso el más discreto, está, en alguna medida, representado en el texto, ya fuere a través de una autorreferencia expresa o de una forma más compleja. Si lo hace asumiendo el papel de un personaje de la diégesis, pueden identificarse distintos tipos de comportamiento: el observador puro (cuando no dirige y no controla los hechos que tienen lugar en el relato), el pequeño influyente (asume discretamente algunas funciones de control), el influyente poderoso

---

<sup>515</sup> Booth, *op. cit.*. Págs.: 144-145.

(si el caso anterior se extiende hasta ocupar el papel central de la historia como personaje) y el profesional autoconsciente (consciente de sí mismo y, dependiendo del grado en que se dé, podemos hablar de autor implícito o de autor a secas). *“Todos los narradores y observadores, sean en primera o tercera persona, pueden transmitirnos sus cuentos principalmente como una escena, principalmente como un argumento resumido o más comúnmente como una combinación de los dos”* (Booth, 1974. Pág.: 146).

Wayne C. Booth finalmente se empeña en destacar las diferencias notables que pueden separar al autor, narrador, lector y personajes, de acuerdo a las normas de la narración, es decir, las creencias personales y las cualidades de dichas instancias y que no se debe confundir con la denominada ‘distancia estética’ (aquella que sirve para hacer entender al lector espectador que se encuentra ante un objeto estético)<sup>516</sup>. Estas diferencias y las normas de la narración son excesivamente morales, algo acusado por Seymour Chatman, para quien las normas de la narración son códigos culturales generales, que el autor real puede asumir a su antojo a través de la figura de su segundo yo o segundo ego, el autor implícito.

La tipología de Germán Gullón, por otro lado, obtenida tras un detenido análisis de la novela del siglo XIX puede también aplicarse a la

---

<sup>516</sup> Según Booth, el narrador puede estar más o menos distante del autor implícito, y la distancia puede ser moral, intelectual, física o temporal. También puede, el narrador, estar más o menos distante de los personajes en la historia que cuenta, moral e intelectualmente o moral y emocionalmente. Finalmente, el narrador puede estar más o menos distante de las propias formas del lector, física y emocionalmente, moral y emocionalmente, entre otros muchos ejemplos. El autor implícito, por su parte, puede estar más o menos distante del lector, y la distancia puede ser intelectual, moral o estética (desde el punto de vista del autor, la mejor de las lecturas debe eliminar toda distancia entre las normas esenciales del autor implícito y las normas del lector). El autor implícito, llevando al lector con él, puede estar más o menos distante de los otros personajes (la distancia puede estar en cualquier eje de valores). La narrativa moderna, que, desde Shakespeare cree en la evolución del personaje y la practica a lo largo del relato, deja lugar a todas las estrategias imaginables para combinar estas relaciones proxémicas entre el narrador, el autor implícito, el narratorio, los personajes y el lector. Booth, *op. cit.* Págs.: 147 y ss.

narrativa audiovisual en general y a la narrativa cinematográfica en particular. Gullón distingue entre: narrador observador (no inventa, observa los acontecimientos de diferentes formas: interesada, apasionada, etcétera), narrador imaginativo (inventa su propia realidad), narrador mitógrafo (crea mitos, es también imaginativo), narrador didáctico (siempre transmite alguna enseñanza) y narrador moralizante (que con su narración trata de influir en el comportamiento).

Al otro lado de la moneda cuya cara es la instancia enunciativa del narrador, encontramos al narratario, instancia destinataria correspondiente, de una misma naturaleza y nivel, eludida o implícita, pero exigida siempre por el acto de narrar como fenómeno de comunicación. No es ni el lector concreto o real ni el lector ideal, ni siquiera un personaje, pero está presente en la diégesis, estableciendo una relación dialéctica con el narrador (queda configurado a través de sus alusiones y apelaciones).

Es, por tanto, un ser de ficción y no debe confundirse con el espectador real o concreto de una película, aunque tengan similitudes (más una excepción que regla según García Jiménez). Tampoco es, el narratario, el espectador virtual, aquel dotado de ciertas capacidades y en posesión de cierto gusto y talante, al menos, así lo supone el autor narrativo, cualidades que no se encuentran en los espectadores reales. En cambio, sí que guarda ciertas similitudes con el espectador ideal, aunque tampoco son una misma cosa y no hemos de confundirlos. Al igual que se diferencia del espectador real, del espectador virtual y del espectador ideal, los narratarios también se diferencian entre sí. Su tipología puede establecerse a partir de lo que Gerald Prince denomina ‘grado cero del narratario’, cuyo contenido analítico se fundamente en tres principios: características positivas del

narratario, características negativas del narratario, ambas en su grado cero, y la evaluación de las señales textuales.

Características positivas del narratario: conoce la lengua y los lenguajes del que cuenta la historia, conoce la gramática y puede despejar las ambigüedades semánticas gracias al contexto. Puede conocer las denotaciones pero no, necesariamente, las connotaciones. El narratario, en su grado cero, tienen algunas facultades de razonamiento, es decir, capta presupuestos y consecuencias; del mismo modo, conoce la gramática del relato (del cine en nuestro caso particular) y las reglas que presiden la elaboración de la diégesis. En lo que al relato se refiere, tienen una memoria infalible. Sus características negativas hacen referencia a: la obligatoriedad de seguir en relato en un orden establecido (de principio a fin), carece de personalidad (en cualquier nivel o eje de valor), nada sabe de los acontecimientos o personajes de los que se le habla; no conoce las convenciones del mundo, y tampoco puede hacer nada, como interpretar un acto de valor o medir sus consecuencias, si no es con la ayuda del narrador. No conoce texto alguno y por ello no tiene noción de lo verosímil, ni percibe la relación de la causalidad implícita (confunde, según la lógica del sentido común, consecución y consecuencia). No tienen experiencia y no puede organizar el relato en función de códigos de lectura, pues éstos remiten a la cultura, a la realidad, algo que está más allá del orden ficcional al que pertenece el narratario.

*“Aunque todo narratario posee estas características, a veces el relato viene a desmentirlas y a contradecirlas. Es precisamente a partir de las desviaciones respecto a estos indicadores del ‘grado cero’ como*

*resulta más fácil hacer la semblanza de un narratario concreto*”<sup>517</sup>. Las señales pueden aparecer en la parte que está dirigida al narratario, pero también hacen acto de presencia en las partes que le anteceden, preceden, interrumpen o explican. Se pueden distinguir dos tipos de señales por lo tanto: señales indiferenciadas, sin referencias que lo desmarquen y distancien del narratario en su grado cero (permite una lectura parcial pero inteligible del relato), y señales diferenciadas, contienen referencias que lo definen como narratario específico al desviarse de las características del grado cero; estas señales no son siempre fácilmente identificables ni interpretables porque no aparecen explícitamente en el relato.

En algunas ocasiones, podemos encontrar en el texto huellas que ponen de manifiesto la presencia del narratario. Este tipo de vestigios pueden ser muy variados. Podemos encontrar fragmentos en los que el narrador se dirige directamente al narratario, o indicadores de algún rasgo característico de éste como pudiera ser la profesión del mismo por ejemplo. Algunos elementos de la deixis, como pronombres o formas verbales en segunda persona, son huellas claras de la presencia del narratario en el relato (algunos recursos utilizados para enriquecer el texto por parte del narrador pueden delatar al narratario). Otras veces, algunas reacciones o preguntas por ejemplo, que no se pueden atribuir directamente al narrador o alguno de los personajes, se asumen como propias del narratario. Del mismo modo, hallamos la interposición de enunciados negativos que no proceden de personajes reconocibles ni son réplica directa a alguno de los interlocutores de los diálogos (suponen una reacción que contradice la posición cognoscitiva, ética, etcétera, del narrador). También los segundos términos empleados en las comparaciones y analogías, que se entienden

---

<sup>517</sup> García Jiménez, *op. cit.*. Pág.: 128.

como más conocidos, ayudan a reconstruir el universo cotidiano del narrador, manifestando su presencia.

Una vez determinada su presencia, atendiendo a su posición con respecto al narrador, personajes y a la misma narración, el narratario se puede clasificar de diferentes formas. El narratario puede ser explícito, cuando es mencionado por el narrador como tal; puede ser implícito (es más difícil de localizar, es necesario un análisis detallado que apunte a ciertas referencias al contexto o extratexto por parte del narrador). Si el narrador se dirige a un interlocutor que toma forma de personaje hablamos de un narratario-personaje, que puede no intervenir en la diégesis y aún así estar descrito minuciosamente. El narratario-personaje narrador, se da cuando el narrador se erige como narratario y cuando uno y otro constituyen al único lector del relato (un diario personal por ejemplo).

El narratario puede ser individual o grupal; el narrador se dirige a un solo narratario individual o a una colectividad homogénea (la otra forma, un narrador dirigiéndose a varios narratarios de uno en uno es muy poco frecuente). Total o parcial (también es poco frecuente que un narratario sepa solo una parte de la historia y otro distinto la parte restante). El propio texto en ocasiones jerarquiza y diferencia entre un narratario principal y un narratario secundario. Este narratario puede verse afectado o influido por el texto. Por último, el análisis del narratario aporta con frecuencia elementos de juicio sobre el grado de conocimiento y de certeza que tienen el narrador acerca de la historia que narra, es el modo narrativo.

Solo nos queda resaltar las funciones del narratario para completar las instancias enunciatoras correspondientes que hemos analizado aquí. La



más característica de sus funciones es sin lugar a dudas la de instancia mediadora entre el autor y el espectador. Pero también puede desempeñar una función caracterizadora, cuando el narratario es quien caracteriza al narrador. Tiene igualmente una función temática, cuando el vínculo que mantienen narrador y narratario remite a temas que están relacionados, de forma más o menos cercana, con las situaciones narrativas<sup>518</sup> que se dan en el texto, en la diégesis.

Si el narrador está caracterizado por una función organizadora, su instancia correspondiente también. Esta función articuladora da consistencia y verosimilitud al narratario, contribuyendo, junto a la función del narrador, a la articulación estructural del relato. Por último, también está caracterizado por una función evaluadora, en otras palabras, el estudio del narratario revela posiciones fundamentales del relato, manifiesta el grado de solidez y certeza de los argumentos de alguno de los personajes protagonistas, marca las coincidencias y las distinciones entre las instancias contiguas de la enunciación, es decir, autor-narrador, narrador-personaje, narrador-narratario, personaje-lector, narratario-personaje, etcétera, etcétera.

Finalizado este bloque donde hemos dejado definidos los conceptos de autor, sello autorial y estilema con los que trabajaremos a partir de ahora, hemos de seguir avanzando en el camino marcado hasta alcanzar nuestros objetivos. En nuestra siguiente parada nos adentraremos en la trayectoria de McTiernan, desde sus comienzos hasta su caída en desgracia,

---

<sup>518</sup> En ocasiones, esa relación es el núcleo temático de la historia, como sucede en *Las mil y una noches*, pero no es algo muy frecuente. Cuando en esas relaciones se abordan temas que no conciernen directamente a la situación narrativa, los temas sirven de pretexto para perfilar los matices de las aproximaciones y distancias, de las analogías y diferencias, que caracterizan esa relación dinámica (García Jiménez, 1993. Pág.: 131).

repasando algunos detalles de su filmografía antes de profundizar en los rasgos de su sello autorial. Llegados a este punto, y aunque las fuerzas escasean, hemos de seguir empujando de esta nuestra tesis como si de la piedra rodante de Sísifo se tratase.



## **BLOQUE V. TRAYECTORIA DE JOHN McTIERNAN.**

BULIWYF: “Cualquier hombre sería afortunado si alguien dibujara la historia de sus hazañas para que fueran recordadas”.

IBN: “Ese hombre sería afortunado, sin duda”.

*El guerrero número 13.*



Una vez despejado el camino de maleza y marcada nuestra ruta con los mojones de la narrativa audiovisual necesarios para nuestro estudio e investigación, hemos de conocer, aunque sea de forma somera, algunos aspectos personales y profesionales de la vida y carrera profesional de nuestro director neoyorquino en tanto que son de vital importancia para su consagración como uno de los mejores directores del cine facturado más allá del Atlántico, y porque de ellos se pueden desprender los primeros rastros de los que será su sello de autor cinematográfico.

A través de las siguientes páginas repasaremos algunos aspectos biográficos y profesionales importantes, pues todos ellos han acabado marcando las películas que componen el conjunto de su filmografía y que hoy visionamos con ojos analíticos y metódicos. Forjarse una carrera profesional que sustentara su vida ligada siempre a la creación artística puede ser una necesidad para cualquier otro realizador surgido de las prestigiosas escuelas de cine estadounidense, pero para McTiernan, más allá de la ineludible exigencia de ‘ganarse en pan’, el cine fue siempre su objetivo, su deseo último, compaginando un trabajo que le permitiera realizarse y alimentar, al mismo tiempo, sus inquietudes culturales y artísticas. Como él mismo ha llegado a reconocer, durante su juventud se cuestionó su futuro, qué quería alcanzar, qué quería ser de mayor, pero siempre con una intención artística muy marcada:

*“Así que me pregunté por la manera de conseguir una carrera artística que me permitiera vivir. Me encontré con un grupo de realizadores independientes, la mayoría puertorriqueños, y así fue como comencé a interesarme por el cine*

*[...] Comencé a pensar sobre ello y vi que había un montón de tecnología involucrada en la realización de películas. Es, esencialmente, como el teatro pero con más tecnología [...] ¿Qué hay en cada imagen y cómo hace que esté conectada con la imagen siguiente? ¿Dónde está la historia ahí? ¿Qué tecnología hay? Quería ver cada película lo suficiente para superar la historia, superar la actuación y superar el ‘oh, me encanta eso’ [...] Sentarme en una mesa y decirme, ‘bien, esta es la primera imagen, la siguiente corta a esta, la siguiente imagen pasa a esto, y así sucesivamente’. Con cada imagen uno va aprendiendo a pensar en el vocabulario cinematográfico” (John McTiernan en EMERY, Robert J.: *The directors. Take two*. Editorial Allworth Press. Nueva York. 2002. Págs.: 172-173).*

## **V. 1. Breve apunte biográfico de ‘McT’.**

John Campbell McTiernan hijo (o ‘junior’ si se prefiere el estilo sajón), conocido entre sus familiares, amigos y seguidores (indiferentemente) como ‘McT’, nació un 8 de enero de 1951 en Albany, en el estado de Nueva York, en el seno de una familia de clase media-alta. Hijo de John McTiernan padre (o ‘senior’), abogado de profesión, y de Myra McTiernan, fue criado en una granja familiar al norte del estado (alejada de los grandes núcleos urbanos como Albany o Nueva York Ciudad) hasta donde su familia tuvo que desplazarse por la delicada salud de su progenitor. El ambiente rural y sencillo de la granja caló muy hondo en el joven McT quien siempre se vio fuera de lugar en los prestigiosos

colegios y escuelas en los que se formó<sup>519</sup>, una sensación de extrañeza que le siguió acompañando dentro de la industria cinematográfica hollywoodiense y que estará presente en su filmografía y sus personajes.

Se ha casado en hasta cuatro ocasiones, con Carol Land, Donna Dubrow, Kate Harrington y Gail Sistrunk, con quien actualmente comparte su vida. Es padre de tres hijos, su primogénita Isabella Ruby Montecelli McTiernan (1985), Truman Elisabeth McTiernan (2000) y John Clarence McTiernan (2003).

Hombre sencillo, ajeno al juego de Hollywood –ha llegado a declarar: *“No soporto a la gente de Hollywood, con su obsesión por el dinero, por medrar a cualquier precio...Siempre he amado el cine pero no tengo gran cosa que ver con la gente que dirige este negocio...Las cosas van mejor si te limitas a hacer tu trabajo y no a hablar de ello con otras personas. Hay mucha gente en Hollywood haciendo eso, muchos para dar pose y aparentar”*<sup>520</sup>-, pasaba sus días en su rancho de Dayton, en Wyoming (donde encuentra, *“en este rincón que vio nacer los primeros ranchos del siglo XIX, una suerte de equilibrio vital y natural”*<sup>521</sup>), hasta que sus problemas con la ley hicieron que, justa o injustamente, diera con sus huesos en la cárcel federal de Yankton (Dakota del sur) para cumplir condena de un año, donde se encontraba recluso en el momento de la

---

<sup>519</sup> Siendo ya un respetado director de cine confesaba en diversas entrevistas su amor por la tierra y el campo, al más puro estilo «del oeste», en sentido cinematográfico: *“Y bien, miradme a mí: para sobrevivir me reconvertí en granjero, como mis antepasados. Durante años, mi familia se ocupó de las vacas y vendía leche. ¡Y yo sigo siendo un granjero!. Me sigo ganando la vida como los granjeros de hace mil años”*. Declaración realizada para la entrevista con la revista *Sofilm*, número 17, noviembre de 2014. Barcelona. Págs.: 40-50.

<sup>520</sup> Declaración extraída de la revista *Dirigido por*. Número 283. Octubre. Barcelona. 1999. Págs.: 52-65.

<sup>521</sup> *Cahiers du cinéma*, número 690, junio. París, 2013. Pág.: 96.



realización de la presente tesis doctoral<sup>522</sup>. Estos problemas dieron al traste con sus proyectos más inmediatos<sup>523</sup>, incluso anunciados (por ejemplo, estaban señalados en la base de datos IMDB), como eran “*Run*” para 2008, “*Deadly exchange*” para 2009 y “*The Camel wars*”, un filme sobre la segunda guerra estadounidense en Irak que tenía previsto su estreno para 2011. Todos ellos cancelados cuando, con 62 años, fue condenado a prisión, peligrando su carrera cinematográfica<sup>524</sup>. En Estados Unidos, dentro del engranaje Hollywoodiense, tienen un especial protagonismo las aseguradoras a la hora de iniciarse los proyectos, son el respaldo en caso de cualquier catástrofe; McTiernan, por motivos obvios, se vio rechazado por éstas, cancelando algunos de sus proyectos por este motivo: “*Tenía el proyecto de hacer una película en Alabama. Me prohibieron volver allí. Durante quince años, no he podido rodar nada por no tener la certeza de ser aceptado por las aseguradoras*”<sup>525</sup>.

---

<sup>522</sup> John McTiernan fue declarado culpable de mentir a las autoridades federales en relación al hoy ya famoso ‘Caso Pellicano’ y condenado a cumplir un año de prisión, donde ingreso en abril de 2013. Más adelante, contextualizado como se merece, porque puede suponer el fin, esperemos que no, de la carrera cinematográfica de McT, explicaremos en laberinto jurídico con tintes kafkianos en el que se vio envuelto el realizador neoyorquino.

<sup>523</sup> “*No se puede dejar de pensar en cómo imaginaría todos los proyectos desaparecidos, engullidos por la nada en sus años de inactividad forzada*”. *Cahiers du cinéma*, número 690, junio. París, 2013. Pág.: 88.

<sup>524</sup> Al término de la presente investigación y durante la preparación de la defensa de la misma, sin tiempo para realizar mayores modificaciones que esta nota a pie de página, McTiernan sale de prisión el día 25 de febrero de 2014, tras pasar en ella 328 días. Cumplió condena en la cárcel federal de Yankton, en Dakota del Sur, con el número de presidiario 43029-112 y donde era conocido como ‘Big Mac’. En estos momentos está embarcado en varios proyectos anunciados, apremiado por la necesidad de obtener ganancias para no perder por embargo su rancho (tras gastar toda su fortuna en las numerosas apelaciones en su procedimiento penal), tales como “*Warbirds*” o “*Red squad*”. En sus propias palabras: “*Estoy preparando una película con John Travolta sobre la vida secreta de los pilotos durante el invierno. Se rodará en Chile, Georgia y Canadá*”; Declaración realizada para la entrevista con la revista *Sofilm*, número 17, noviembre de 2014. Barcelona. Págs.: 40-50.

<sup>525</sup> Declaración realizada para la entrevista con la revista *Sofilm*, *op. cit.*.

## **V. 2. Primeros pasos.**

McT sintió la llamada de los escenarios desde pequeño y ese fue su deseo en un primer momento, convertirse en director teatral, maravillado por la puesta en escena y la dirección de actores. Por ello, tras graduarse en el instituto de Exeter se matriculó en la prestigiosa Escuela Juilliard, el conservatorio neoyorquino de artes donde se han formado grandes maestros de la música, la danza y el teatro. Su intención era estudiar dirección teatral o decoración escénica:

*“Al principio pensé que quería ser director de teatro o decorador, no estaba seguro. Estudié en Juilliard, una célebre escuela de Nueva York, y me codeé con gente de teatro...”<sup>526</sup>.*

Pero el ambiente exclusivo y elitista, así como las rígidas normas disciplinarias, no eran del agrado de un espíritu libre como el que el joven McTiernan poseía. Pronto comprendió que la formación teatral que estaba recibiendo en Juilliard era para gente con una verdadera vocación, para aquellos elegidos que llevaran el teatro en la sangre:

*“Me codeé con gente de teatro, viendo la vida que llevaban y comprendí que el teatro es más un vocación que una carrera [...] Así que me pregunté por la manera de conseguir una carrera artística que me permitiera vivir. Me encontré con un grupo de realizadores independientes, la mayoría puertorriqueños, y así fue*

---

<sup>526</sup> Declaraciones recogidas en la entrevista publicada por *Cahiers du cinéma*. Número 577. Marzo. París. 2003. Págs.: 18-25.

*como comencé a interesarme por el cine. Estábamos en 1971 o 1972. Nueva York era entonces, a todos los niveles, una ciudad muy política”<sup>527</sup> [...] “Al principio, quería ser director de teatro. Cuando estudiaba en la Julliard siempre iba a un pequeño anfiteatro al lado de Albany para ver las escenografías de Eugene Lee. Recuerdo una obra sobre el primo de Thomas Jefferson que mata a su esclavo. Para presentar en asesinato, ¿qué hizo el director? Colocó una mesa de carnicero en medio de la escena. Un actor trajo una pata de cordero y empezó a cortarla con un hacha. Los trozos de cordero salían despedidos hacía el público, había sangre por todas partes. ¡Fue horrible! Todo aquello estaba muy inspirado en los textos de Antonin Artaud, El teatro y su doble y El teatro de la crueldad. Apasionante. En aquel momento, entendí que necesitaba dos cosas para ser director: ¡ser gay y ser rico! Al margen de acostarte o no con alguien, si eres bastante bueno ganas dinero y puedes volver a hacer otra película”<sup>528</sup>.*

El interés por el cine le empujó a querer saber más, a comprender cómo se construyen las películas. Y de una forma completamente autodidacta en los primeros años tras abandonar la escuela de teatro se fue acercando al mundo del celuloide:

*“Cuando abandoné la idea del teatro, quería entender cómo se hacían las películas. Nunca me había preguntado acerca de qué es una película en tanto una sucesión muy literal y muy concreta de planos. Es un punto de partida para un ingeniero o un*

---

<sup>527</sup> Entrevista publicada por *Cahiers du cinéma*, op. cit..

<sup>528</sup> Declaración realizada para la entrevista con la revista *Sofilm*, número 17, noviembre de 2014. Barcelona. Págs.: 40-50.

*técnico: frente a un fallo de la máquina, se desmonta pieza por pieza. Antes de saber cómo hacerlo, hay que desconstruirlo. Así que pasé mis dos únicos días libres autorizados (que ejemplifican la estricta disciplina de Juilliard) en una sala de cine de la calle 95, el cine Symphony, viendo y volviendo a ver una y otra vez el mismo filme: “**La noche americana**” de Truffaut, que había elegido por su aparente simplicidad. A medida que se suceden los visionados, empiezas a olvidar la historia. A continuación te fijas en cómo se mueve la cámara. Luego, en el siguiente visionado: cómo se mueven los actores en relación a la cámara... En fin, una vez liberados de las observaciones puramente físicas, es el momento de comprender cómo se mezclan, e impregnarte de la experiencia, porque es un todo indivisible”<sup>529</sup>.*

Viendo y volviendo a ver la obra maestra del genio francés, McTiernan comenzó a aprender el lenguaje cinematográfico. No se contentó con su experiencia como espectador, sino que analizaba películas, plano a plano, para saber qué estaba viendo en realidad, siendo consciente de que el todo, el filme, se percibe como una experiencia (“*Has de ser capaz de desmontar esa experiencia para saber qué estás viendo realmente*”. *Dirigido por*, 1999, *op. cit.*). Estos conocimientos iniciales supo acompañarlos de saberes académicos; estudios que le permitieron siempre experimentar por su cuenta y riesgo el placer de hacer cine. Tras abandonar Juilliard, se matriculó en la Universidad de Nueva York, en un programa experimental que ofertaba cinematografía, donde, con mayor libertad, realizaría sus primeros cortometrajes experimentales y películas breves documentales:

---

<sup>529</sup> *Ibidem*.

*“Me matriculé en un programa experimental ofrecido por la Universidad Estatal de Nueva York para desarrollar un proyecto artístico personal durante un periodo de dieciocho meses. Sin campus, sólo cuarenta estudiantes y un montón de dinero. Ya había tenido mi propia educación con una pequeña cámara Bolex de 16 milímetros: veía las películas que luego trataba de imitar. Realicé una docena de pequeños cortos que no duraban más de treinta segundos. Posteriormente los junté todos en una película de una hora y quince minutos como si fueran las visiones de un tipo que sueña despierto sentado en su apartamento del Village mientras fuma. Este amplio marco me permitió incorporar no importaba qué y experimentar: aprendí la animación imagen por imagen, hice todo tipo de pruebas ópticas, fabriqué falsos documentales, etc. Titulé al filme “**Almanaque del pobre Richard**”, tomado de Benjamin Franklin<sup>530</sup>. El pobre Richard era un tipo drogado. Le creé un doble, con lentes oscuras, una chaqueta de cuero, una camiseta decorada con un Omega (uno era un retrato de Mick Jagger de gira ese año), que no tenía imaginación ni sueños, pero al igual que cualquier irrupción en el camino era amargo. Compré un coche de 100 dólares, que era importante para mí presupuesto en esa época, y filmé un corto en pequeñas piezas. Más tarde, realicé dos o tres películas de estudiante más convencional, con pretensiones de historia. Uno de*

---

<sup>530</sup> El “Almanaque del pobre Richard” fue publicado de forma continua desde 1732 hasta 1758 por Benjamin Franklin bajo el pseudónimo de ‘pobre Richard’ o Richard Saunders. Fue todo un éxito de ventas en las colonias prerrevolucionarias. Contenía información sobre el tiempo, consejos de hogar, pasatiempos, poemas, así como los aforismos y refranes característicos del famoso inventor.

*los dos adaptaba un libro español, relatando las fantasías sexuales de una monja en la Edad Media... ”<sup>531</sup>.*

Tras su graduación, McTiernan desempeñó algunos trabajos variados mientras reflexionaba sobre los siguientes pasos de su carrera artística. Fue diseñador y director técnico en la Escuela de Música de Manhattan durante algún tiempo, antes de recibir una beca para estudiar dirección cinematográfica en el Instituto Fílmico Americano (el American Film Institute, o simplemente AFI, sita Los Ángeles, California) donde no sólo completó sus conocimientos cinematográfico, también tuvo la oportunidad de realizar cine a una escala mayor que los cortometrajes experimentales trabajando a las órdenes del realizador checo Ján Kadar<sup>532</sup> (también escrito Ian Kadar) durante dos años.

*“Su modo de ‘aprender las películas’ era el siguiente: ver una película tantas veces como fuera posible y describir plano a plano, de principio a fin. Así que procedí con algunas películas como “Ocho y medio”, lo que no fue una tarea nada fácil. A partir de entonces, me di cuenta de que cuando podía ver en mis ojos la película, no prestaba atención a lo que pasaba delante de mí. Estaba ocupado visualizando mis propias fichas de la película. Así ruedo mejor y más rápido”<sup>533</sup>.*

---

<sup>531</sup> Entrevista publicada por *Cahiers du cinéma*, op. cit..

<sup>532</sup> Cineasta de origen judío, superviviente de un campo de concentración nazi, estudió cine en la Universidad de Bratislava, especializándose en documentales. Su obra más reconocida fue “*La tienda de la calle mayor*” (1965) codirigida junto a Elmar Klos, cinta que llegó a ganar el premio de la academia estadounidense a la mejor película extranjera.

<sup>533</sup> Entrevista publicada por *Cahiers du cinéma*, op. cit..

McTiernan siempre ha tenido buenas palabras para su mentor: “Él logró en el cine lo que Ernest Hemingway en la literatura. Darte la mitad de la información que recibes a través del estilo. Así, Hemingway podía mostrar lo que estaba pensando la gente sin recurrir a monólogos internos. No se trataba de los hechos que narraba, sino de cómo los contaba. Era idéntico al estilo de Ján. Él me hacía observar las películas plano a plano. Veíamos las obras de grandes maestros como Fellini o Kubrick, y Ján solía decirme: ‘¡Mira! ¡Observa lo que hizo mal ahí! ¡Se equivocó! ¿Entiendes por qué?’. Y yo respondía: ‘¿qué es lo que está mal? Es un bonito plano’. ‘No, no’, respondía Ján, ‘está fuera de clave’. ¿Qué quería decir con ello? Mi maestro tenía la convicción de que debías aproximarte a la filmación de una película como si estuvieras componiendo una pieza musical. Para decidir si la siguiente nota de la partitura es la apropiada no debes pensar en la trama o en su significado, sólo en cómo suena: ¿el ritmo es correcto?, ¿la clave es correcta?” (Dirigido por, 1999, op. cit.).

Todo lo aprendido en el AFI y junto a Kadár le sirvió para dirigir sus dos primeros cortometrajes: “*The demon’s daughter*” (la hija del demonio) y “*Watcher*” (observador o vigilante)<sup>534</sup>. Su paso por el Instituto Fílmico dejó su impronta y en 1997 fue galardonado con el premio Franklin J. Schaffner que reconoce y distingue los logros artísticos de los alumnos del Instituto.

“Cuando me gradué, mi familia me regaló diez mil dólares para comprarme una casa, y en lugar de eso, los invertí en el

---

<sup>534</sup> Estos dos cortometrajes tuvieron muy poca difusión más allá de la académica y nos ha sido imposible localizarlos para su visionado e integración en el estudio de la obra de McTiernan. Es por ello que todos los comentarios sobre estas dos realizaciones han sido extraídos de declaraciones del propio McT o de alguna otra publicación como se señalará en su momento.

*rodaje de una película llamada “The demon’s daughter” un relato épico sobre vikingos que rodé íntegramente en la granja de mis abuelos; cuidé todos los detalles... ¡Incluso llegué a construir una réplica de un barco vikingo!” (Dirigido por, 1999, op. cit.).*

Con posterioridad dirigiría anuncios publicitarios para costearse los gastos, navegando por los mares de la pequeña pantalla, hasta conseguir su primer trabajo en la industria hollywoodiense. Corría el año 1983 cuando fue contratado por el productor Don Simpson, más famoso por sus fiestas y abusos de sustancias ilegales que por la calidad de sus producciones, haciendo de factótum, una tarea que se le antojaba agotadora: *“Trabajaba duro para reescribir los escenarios, proponiendo ideas, hacer investigaciones. Me citaba con Simpson para resumir todas las llamadas y tareas hasta las dos de la madrugada, discutiendo...por la mañana ni me acordaba de lo que había dicho”* (declaración extraída de *Cahiers du cinéma*, número 690, junio. París, 2013). A pesar de todo McT sacó tiempo para escribir su primer y único guión cinematográfico en solitario. Recopilado todo el conocimiento fílmico posible, le llegó la hora de lanzarse a la aventura de la dirección de un largometraje.

*“Soy un director de cine, así que soy mitad ingeniero. Eso es el cine: el choque entre la tecnología, la economía y la estética. Puedes tener una visión, un sueño, pero hace falta algo para hacerlo realidad...Del mismo modo puedes ser tan bueno como sea posible rodando planos, pero, ¿tienes algo que contar, que transmitir?”* (*Cahiers du cinéma*, 2003. Op. cit.).



### V. 3. Filmografía.

*“Tiendo a gravitar hacía las películas que me gustaría ver, y las películas que me gustaría ver son, a menudo, del tipo ‘películas de aventuras de chicos’. Tipos grandes, tipos pequeños, pero siguen siendo películas de aventuras de chicos. Así que si eso me convierte en un director de acción, pueden etiquetarme de esa forma, no me importa”* (John McTiernan en EMERY, 2002, *op. cit.*, pág.: 182).

Repasaremos ahora breve pero necesariamente la filmografía de John McTiernan, el conjunto de sus películas donde hallaremos los rasgos que definen su sello de autor. Un compendio de películas donde tienen cabida aspectos que van más allá del espectáculo de acción, del entretenimiento, regidos siempre –incluso en aquellos casos marcados por las disputas con los productores- por su sólida profesionalidad, por su saber hacer como director de orquesta, esa figura capital sobre cuyos hombros recae la responsabilidad de coordinar un equipo compuesto por centenares de personas que dará a luz un filme. Considerado por muchos como un forastero en la meca industrial del cine, la crítica ha sabido apreciar su no renuncia a un ideario personal y su objetivo constante de transgredir las normas impuestas para una correcta facturación comercializable: *“Muy lejos de los territorios del cine culto, sus películas tienen vocación mayoritarias, complaciendo, dentro de unos límites, los gustos del gran público. Tal vez porque el director de “El secreto de Thomas Crown” no va, en modo alguno, de autor por la vida. Sin embargo, títulos como “La caza del Octubre Rojo”, “Los últimos días del Edén” o, sobre todo, “El*

*guerrero número 13”, demuestran que McTiernan posee escrúpulos suficientes, en absoluto hipócritas, para hacer cine comercial digno y de calidad, especialidad definitivamente perdida en Hollywood”<sup>535</sup>. Para algunos críticos, la filmografía de McTiernan, como el clímax final de “**Depredador**”, está atravesado por una parte de nocturnidad y otra de alucinación, es decir, “*está atravesada por una oscuridad inquietante*” (*Cahiers du cinéma*, número 690, junio. París, 2013. Pág.: 92).*

### **V. 3. I. “Nómadas” (1986).**

*¡Una historia escalofriante del mal sobrenatural!*

#### **V. 3. I. 1. Resumen argumental.**

La doctora Flax intenta descansar tras una larga guardia de treinta y dos horas. Pero su sueño es interrumpido para que se encargue de un hombre que ha recibido una brutal paliza. El hombre está muy alterado y la doctora trata de calmarlo. Cuando cree haberlo conseguido, éste le ataca, se abalanza sobre ella para susurrarle algo al oído y cae muerto al instante. Flax cura sus heridas, pero apenas puede recordar qué le ha dicho el hombre, sólo sabe que hablaba en francés. Agotada, decide ir a casa.

Por la noche tiene sueños intranquilos donde aparecen unas pinturas en una pared y una mujer pelirroja. Al día siguiente, mientras almuerza,

---

<sup>535</sup> *Dirigido por*, 1999, *op. cit.*. Aunque se afirme que McT no ‘va de autor por la vida’, en el sentido de que no subraya hasta el exceso la presencia de su firma para deleite de unos pocos elegidos, si que posee rasgos autorales como demostrará la presente investigación.

una compañera de trabajo le explica quién era el hombre: Jean Charles Pommier, un reputado antropólogo. También le describen a su mujer y Flax cree que puede tratarse de la mujer de su sueño.

Durante su turno comienza a tener extrañas visiones, alucinaciones muy vividas. En ellas está visitando una casa y lo ve a través de los ojos de otra persona. En ellas aparece nuevamente la mujer pelirroja. Recorriendo la casa, se asoma a un espejo y no ve su cara sino la de Pommier, el hombre muerto. Ella es su mujer, Niki, y han decidido construir un hogar después de años recorriendo el mundo. Flax parece haber perdido el control de su cuerpo, no pudiendo ver otra cosa que aquello que sucede ante los ojos de Pommier; deambula por los pasillos del hospital hasta caer al suelo. Sus compañeros la dejan en observación ya que pese al shock, sus funciones cerebrales son las de una persona activa y despierta. Tiene los ojos abiertos pero no ve, porque está viendo a través de Pommier.

Jean Charles y su mujer están desempaquetando sus cosas. Pommier sale al coche para coger algo y descubre una pintada en la puerta de su garaje: Muerte a los cerdos. Al final de la calle hay aparcada una furgoneta oscura, y junto a ella, un grupo de pandilleros con aires ‘punk’. Abre el garaje y descubre otra pintada en el interior: El destripador es un héroe. Junto a ella encuentra recortes de periódicos con sucesos macabros, todos ellos manchados de sangre. En algunas fotos aparece la casa que ahora habitan él y su mujer. Pommier cree que, por alguna razón, la casa los atrae.

Esa noche, decide seguirlos. Se equipa como lo haría para uno de sus trabajos de antropología y sale tras ellos. Toma nota de sus actividades.

Descubre que no se rigen por normas sociales, no son educados pero si muy violentos. Se mueven toda la noche, yendo de un lugar a otro en su furgoneta. Y no descansan. Al amanecer Pommier está agotado. En su última parada, fotografía al grupo destrozando un coche sin motivo alguno. El antropólogo está desconcertado. Continúa siguiéndoles y pronto vuelve a oscurecer. Decide entonces acercarse un poco más, y contempla horrorizado como matan a un hombre y tiran su cuerpo a un contenedor de basura. Intenta impedirlo pero los cuatro pandilleros, dos hombres y dos mujeres, se encaran con él. Pommier retrocede cuanto puede hasta esconderse debajo de su coche. El grupo rodea el vehículo pero, aun sabiendo que está allí, vuelven sobre sus pasos.

Sale de su escondite, empeñado en seguirles. Se acerca todavía más. Ninguno parece recordar lo sucedido momentos antes. Los fotografía y estudia muy de cerca. Ellos son conscientes de su presencia y ‘juegan’ con él. Son ellos los que deciden cuando se ha terminado todo y le ‘invitan’ a marcharse.

En su casa, intenta poner sus ideas en orden. Son nómadas y veneran los lugares de asesinatos como santuarios. El mundo oficial no existe para ellos. Al revelar las fotos descubre que no aparecen en ellas, en ninguna de las muchas imágenes tomadas. Intenta darle una explicación racional, pero no sabe cuál. Ve sombras de ellos por todas partes, pero no sabe qué son. Decide entonces volver a recorrer los lugares que visitaron. Mientras lo hace se percata de que lo están siguiendo, jugando nuevamente con él. Busca refugio en una casa de un callejón abandonado. El lugar está en ruinas pero una monja sale a recibirle; le conoce, intenta prevenirle. Existen cosas desconocidas y peligrosas. Ellos son una de esas cosas y lo peor es

que ahora saben de Pommier. Le aconseja que no luce, que huya de la ciudad porque le están conduciendo a otro mundo. El antropólogo despierta en su coche, delante de su casa. Cree que todo es una pesadilla, pero frente a él se encuentra uno de los pandilleros. Desoyendo los consejos de la monja, se enfrenta al ser, lo golpea hasta dejarlo muerto en el suelo, al menos así lo cree Pommier. Después huye dentro de la casa para meterse en la cama. A la mañana siguiente, el cuerpo ha desaparecido y cree haber recuperado la normalidad de su vida.

Mientras todo esto sucedía, Flax ha estado atrapada en la vida de Pommier, ha recorrido con él la ciudad hasta acabar en su casa, donde la descubre Niki. Intenta explicarse, decirle que Pommier intenta decirle algo más allá de la vida y de la muerte. Quizás que salve a su mujer del mismo destino. Sus compañeros la están buscando. En su casa, una de sus compañeras atiende una llamada de teléfono. Es un profesor al que Flax ha consultado las palabras que el antropólogo le dijo antes de morir –la voz no es otra que la del propio McTiernan-. Estas quieren decir: Ellos no están aquí. Ellos son Inuat. Inuat es una palabra esquimal<sup>536</sup>, asociada al mito nómada, son espíritus hostiles con forma humana que aparecen en lugares donde han sucedido desgracias y conducen a la locura. Los esquimales

---

<sup>536</sup> Inuat tiene un más que razonable parecido con la palabra 'Inuit', el nombre común para los distintos pueblos esquimales que habitan las regiones árticas de América y Groenlandia. Significa 'pueblo' y se utiliza oficialmente en algunos países, como Canadá, para referirse a los esquimales, palabra, de hecho, ya muy en desuso (su singular es 'inuk', 'persona' u 'hombre' como genérico). Dentro de su idioma, la palabra 'inua', cercana a Inuat, significa alma. Los Inuit desarrollan una vida nómada caracterizada por el seguimiento de los animales que cazan a lo largo de su región. Dentro de su mitología encontramos un detalle que se relaciona con la cinta de McTiernan. Tras la muerte de un inuk, una parte de su alma entra en los cielos o en los infiernos (en la versión que de estos lugares tengan) dependiendo de la forma de su muerte. Pero otra parte de reincorpora en un pariente recién nacido al que se transfieren algunas de sus cualidades personales (de ahí que se le nombre igual que al fallecido). Este proceso es similar al que tiene lugar tras la muerte de Pommier, una parte de su alma se introduce en Flax, permitiendo su acceso a sus recuerdos, posibilitando su salvación y la de Niki.

previenen de tratar con extraños en el hielo porque pueden ser estos espíritus. La mujer intenta advertir a Flax pero no lo consigue.

La mañana en que Pommier cree haber recuperado la normalidad, sale con su mujer a recorrer la ciudad. En una azotea elevada, contemplan la urbe. Entonces aparece otro de los pandilleros, nadie parece percatarse de su presencia, vuelve a enfrentarse a él y lo tira del edificio. Cree haber ganado de nuevo, aunque ahora tiene claro que debe poner a salvo a su mujer y enfrentarse a ellos de una vez por todas.

Pero no sirvió de mucho, como comprende Flax. Ella y Niki tienen que huir, tienen que salir de la ciudad cuanto antes. Pero antes de que se den cuenta la casa queda rodeada por pandilleros, por los Inuat. Éstos intentan entrar por todos los medios y a las mujeres solo les queda correr hasta el desván. Cuando entran no hay escapatoria posible. Una de las mujeres Inuat lograr asomarse al desván pero extrañamente se detiene. Flax vuelve a ver por los ojos de Pommier, ve y siente la brutal paliza que le condujo a la muerte. Niki la consuela como puede. Todo parece acabado, pero los Inuat se van, abandonan la casa.

Cuando todo parece calmado, las dos mujeres bajan, montan en el coche y conducen lo más lejos posible. En la carretera, un motorista las sigue. Asustadas, intentan no prestarle atención. El motorista les adelanta y se detiene poco después para observarlas. Flax le grita a Niki que no se detenga, que no se pare vea lo que vea. Niki conduce con determinación, pero Flax no puede evitar mirar. Ve al motorista. Es Pommier. Le han arrastrado a ese otro lugar. Es un Inuat. Es un espíritu nómada.

### **V. 3. I. 2. La película.**

“*Nómadas*” no es sólo la primera película dirigida por John McTiernan, es también su primer y único guión escrito (aunque entendemos que trabaje con los guionistas de sus proyectos como todo buen director que se precie, pero sin la necesidad de aparecer acreditado posteriormente), y una arriesgada apuesta personal para un debutante. McT tardó años en poder realizar una película que llevaba años gestando. De hecho, su novelización, encargada a una experta en novela de terror y suspense, Chelsea Quinn Yarbro, apareció publicada unos años antes de que el filme viera la luz, en 1984 (en España se publicaron dos ediciones en el año 1989, la primera de ellas corrió a cargo de la editorial Martínez Roca en su colección ‘Super terror’ y la segunda fue obra de Ultramar, las dos con sede en Barcelona).

La película es una variación más de la siempre recurrente clásica historia de fantasmas, pero es el ejercicio de McTiernan lo que la hace diferente. Aunque no se puede negar que es hija de su tiempo. Rodada en pleno auge del video musical, el filme tiene breves fragmentos que recuerdan más a uno de estos pequeños cortes que a una narración cinematográfica, lo cual no supone una desventaja pero si consigue que a esas pequeñas partes determinadas (son muy pocas) les pese el paso del tiempo.

McT llevaba mucho rodaje a cuestas y nunca se sintió como un extraño en el set de su primera película:

*“Esencialmente fue una película estudiantil que se hizo más grande y con suerte llegó a ser distribuida” (John McTiernan en EMERY, 2002, op. cit., pág.: 174).*

La crítica resaltó la labor de McTiernan, su singular planteamiento estético para una historia fantástica tradicional:

*“McTiernan, en su doble función de realizador y guionista, consigue que su héroe perciba a los fantasmas, primero, como una experiencia estética exterior: el espacio, el tiempo y la causalidad hacen que vea a los nómadas bajo el prisma de su saber científico [...] Pero cuando sus fotografías muestran la nada más absoluta, la experiencia estética exterior se torna en experiencia estética interior: los Inuat se manifiestan a partir de estímulos, de sensaciones que vulneran los dictados del tiempo y del espacio, con lo que la razón queda aniquilada a favor de lo sobrenatural”<sup>537</sup>.*

No todo fueron alabanzas claro; Roger Ebert, el prestigioso crítico que trabajó para el *Chicago Sun-Times*, afirmó en su crítica que la película era *“muy confusa para la audiencia porque mantiene un cambio continuado entre uno y otro -hace referencia a la perspectiva de Pommier intercalada con la de Flax, la de la doctora avanza mientras revive los sucesos por los que pasó el antropólogo antes de su muerte-, algunas veces vemos a Down (Lesley-Anne Down, la actriz que interpreta a Flax) y entonces tenemos un punto de vista que suponemos pertenece a ella pero estamos viendo a través de los ojos de Brosnan (Pierce Brosnan, Pommier).*

---

<sup>537</sup> Dirigido por, 1999, op. cit..



*Algunas veces vemos a Brosnan desde fuera. Algunas veces significa que vemos al verdadero Brosnan, y otras veces no” (Chicago Sun-Times, 10 de marzo de 1986).*

John McTiernan comienza su andadura cinematográfica con un relato fantástico, un elemento que tendrá continuidad en su siguiente filme, al que optó tras dejar aquí ya una marca indeleble de su sello. *“Nómadas no es la película de un debutante convencional, preocupado por los efectos de la cámara, por la artificiosidad del montaje, por construir una historia llena de guiños cinéfilos o de vacua retórica ah hoc. La película intenta jugar a fondo sus bazas, provocando la inquietud en el espectador sin recurrir al efectismo, a la truculencia” (Dirigido por, 1999, op. cit.).* El propio realizador neoyorquino considera su primera experiencia con el largometraje relativamente exitosa, poco atento a los resultados comerciales (como él mismo ha llegado a declarar no hace películas por dinero, porque para ganar mucho y vivir bien le hubiera bastado con dedicarse a rodar anuncios comerciales), pero de la que quedó satisfecho en algunos aspectos:

*“Estoy feliz con la película en un punto. Quiero decir, nunca estuve particularmente satisfecho con mi trabajo. Pienso en Stanley Kubrick cuando decía que si conseguía el cincuenta por ciento de lo que se había propuesto conseguir, lo había hecho muy bien. Él estaba feliz consigo mismo. Pero cuando empiezas en esto del cine con tu primera película si consigues el diez por ciento de lo que tenías en mente, lo estás haciendo bien” (John McTiernan en EMERY, 2002, op. cit., pág.: 174).*

Es innegable observar en este su primer filme las sensaciones oscuras que McTiernan siempre ha expresado, de palabra, por Hollywood y por la ciudad de Los Ángeles. Unas sensaciones que no han hecho sino aumentar con el paso de los años:

*“Para sobrevivir en Hollywood no tienes elección: debes rodearte de un grupo de personas que te conozcan, fieles y honestas. No hay otro lugar en el mundo donde me sienta peor que en Los Ángeles. Están todos locos, sobre todo en Beverly Hills. Ese Los Ángeles de “Nómadas”, con sus bajos fondos, mujeres embutidas en cuero, hombres drogados...Así veo yo Los Ángeles. Todo el mundo va allí para convertirse en una estrella, pero no todo el mundo lo consigue. Y cuando ese sueño se desvanece, se vuelve violento”<sup>538</sup>.*

### **V. 3. II. “Depredador” (1987).**

*Nunca ha habido nada igual en nuestro planeta. Llegó por la emoción de la caza...pero escogió la víctima equivocada.*

#### **V. 3. II. 1. Resumen argumental.**

Al tiempo que una nave nodriza extraterrestre se aproxima a la tierra para que uno de sus ocupantes pueda ser lanzado y llegar al planeta, un

---

<sup>538</sup> Declaración realizada para la entrevista con la revista *Sofilm*, número 17, noviembre de 2014. Barcelona. Págs.: 40-50.

grupo de fuerzas especiales del ejército de Estados Unidos autoproclamando ‘equipo de rescate’ llega a la jungla centroamericana<sup>539</sup> siguiendo las órdenes del General Phillips. El grupo está liderado por el Mayor Alan ‘Dutch’ Schaefer, y está compuesto por sus hombres de confianza, el Sargento Mac Eliot, Rick Hawkins, Blain, Jorge ‘Poncho’ Ramírez y Billy.

El General le encomienda a Dutch y sus hombres que se internen en la jungla para rescatar a un importante político del país anfitrión cuyo helicóptero de transporte fue abatido por la guerrilla local. El Mayor no entiende la implicación de su equipo, ni del gobierno estadounidense, en un conflicto local, y es entonces cuando descubre que fue llamado a petición expresa del Coronel Al Dillon, antiguo compañero de Dutch, hoy convertido en un hombre de la Agencia Central de Inteligencia –CIA-. Dutch acepta la operación de rescate al político aunque se reserva sus sospechas sobre la verdadera intención de Dillon, quien decide acompañarles, pudiendo tratarse de una operación encubierta de la CIA con la connivencia del ejército.

El grupo de rescate se interna en la jungla camino al campamento guerrillero, en lo que se prevé una operación limpia: entrar, acabar con los insurgentes, rescatar al ministro y regresar al punto de encuentro. Mientras

---

<sup>539</sup> Aunque no se menciona en el filme, se supone que la localización de la acción tiene lugar en el país ficticio conocido como República de Val Verde, país centro americano de habla española similar a Cuba o Nicaragua, durante sus regímenes comunistas y socialistas se entiende (años más tarde, la película que pretende servir de continuación, *“Predators”* de Nimród Antal (2010), señala que el lugar al que fueron enviados Dutch y sus hombres era la jungla de Guatemala, república bananera, por el control que sobre él ejercían las compañías fruteras de su poderoso vecino norteamericano, por excelencia). Este país de ficción ha sido empleado en varios filmes, entre ellos cabe citar *“Comando”* de Mark L. Lester (1985) cuya potencial secuela se barajó como primer borrador de lo que luego fue *“Jungla de cristal”* y en *“La jungla 2. Alerta roja”* de Renny Harlin (1990) de donde procede el sanguinario y adinerado (gracias al tráfico de drogas) dictador Ramón Esperanza, una suerte de Manuel Antonio Noriega, cuyo régimen había caído poco antes una vez los intereses estadounidenses no querían de sus servicios.

se abren paso en la densa y calurosa jungla, el equipo encuentra el helicóptero abatido, atrapado en las copas de los árboles, donde permanecen los cadáveres de los pilotos con numerosos disparos. Billy, el rastreador, encuentra extrañas huellas entorno al aparato, por lo que Dutch comienza a sospechar todavía más de las intenciones de Dillon. Será el propio Billy el encargado de encontrar los cuerpos colgados y desollados de varios hombres, pertenecientes a otro grupo de fuerzas especiales con idéntica misión a la ahora encomendada al Mayor y sus hombres. El trato inhumano en el que se encuentran los cadáveres les hace concienciarse del peligro que corren, pero se muestran incrédulos ante la perspectiva de que unos guerrilleros pudieran hacer semejante barbarie. Continúan el camino, sin sospechar que algo los vigila desde lo alto de los árboles, algo que decidirá seguirles y acosarles.

Cuando el equipo llega al campamento rebelde, Dutch es testigo de cómo es ajusticiado uno de los rehenes. La operación es llevada a cabo según lo previsto: diezman el asentamiento, sin heridas de importancia y haciendo únicamente un prisionero, la guerrillera Anna, a quien Dillon decide llevarse para obtener información. Es entonces cuando Dutch descubre la verdadera intención del Coronel y el objetivo real de la misión, acabar con el grupo rebelde que contaba entre su apoyo con un oficial soviético, y que planeaban un importante golpe en el país; en otras palabras, se trataba, como ya sospecho el Mayor desde un principio, de una operación encubierta de la CIA en territorio centroamericano. La desconfianza del grupo con respecto a Dillon, y el retraso que les supondrá llevar consigo un rehén, crecerá conforme avancen al punto de encuentro.

El camino de regreso no será nada fácil, pues ese algo que los acechaba incrementa su acoso, acabando con la vida de Hawkins en un infructuoso intento de fuga de Anna. La dureza con la que es asesinado les hace ver que el peligro que corren no se limita a los guerrilleros, pues sea lo que fuere lo que acabó con su vida, dejó allí su radio y sus armas. Ese algo camuflado, mimetizado con la jungla, es quien se dedica a colgar los cuerpos desollados de los hombres en las copas de los árboles a modo de trofeo, y está decidido a acabar con todo el grupo. Su siguiente víctima es Blain, a quien abate con su arma de avanzada tecnología, pero cuyo cuerpo no se puede llevar porque es interrumpido por Mac, quien logra hacer contacto a pesar de simplemente ver una silueta en la jungla, y que no consigue matar al extraño ser pese a vaciar el arma ‘gatlin’ que el propio Blain portaba. No obstante, hieren a ese algo, como demuestra su sangre verde y viscosa que Anna encuentra en una hoja. La criatura, herida, deja su camuflaje óptico que le permite mimetizarse y ser invisible en la jungla para curarse las heridas, algo que le provoca unos alaridos que no pasan inadvertidos al grupo, todavía desconcertados por ese algo que ya ha matado a dos de sus miembros.

Conscientes de la amenaza y ante la imposibilidad de cambiar el punto de recogida, el equipo se prepara para pasar la noche, asegurando su zona con numerosas trampas; trampas que no sirven para evitar que la criatura que los persigue y da caza se cuele sin problemas entre ellos y se lleve el cuerpo de Blain, su trofeo. Algo les está dando caza y sea lo que sea, no es humano. La criatura se dedica a extraer las calaveras de sus víctimas para adorarlas y contemplarlas con orgullo.

Al amanecer, Dutch comprende que la criatura está utilizando las copas de los árboles para desplazarse, por eso sus trampas no sirvieron de nada. Deciden entonces contraatacar, intentando dar caza ellos mismos a la criatura. Se preparan para ello. Durante la espera Anna les cuenta que los ancianos cuentan historias sobre el ‘demonio cazador de hombres’, un ser que se dedica a cazar humanos para hacer trofeos con ellos.

A pesar de la preparación, las trampas no logran atrapar a la criatura, que consigue herir a Poncho y huir entre los árboles. Ahora que tienen su objetivo más definido, sin saber exactamente qué es, Mac y Dillon van en su búsqueda, pero son engañados y ambos perecen a manos del extraño ser. Dutch, Poncho y Anna deciden seguir su camino hasta el helicóptero, pero Billy decide, guiado por su instinto, hacer frente a la criatura, para que el resto gane algo de tiempo en su huida. Desgraciadamente termina pereciendo igual que el resto; su último grito de dolor pone en guardia a Dutch, quien decide arriesgar su vida para que Anna, la única superviviente tras la muerte de Poncho, logre huir.

Dutch cae herido, y en su caída es llevado por un río hasta una zona pantanosa llena de barro y lodo, a donde le sigue la criatura, a la que por fin puede ver con claridad el Mayor ya que el agua afecta a su camuflaje. En cambio, ésta no puede ver con claridad a Dutch, no puede apreciar su calor corporal por el lodo adherido a su cuerpo. Ante su asombro, Dutch decide utilizar esta pequeña ventaja para dar caza a la criatura. Para ello se construye sus propias armas, se ha liberado ya de la artillería pesada propiedad del ejército de la que se hacía acompañar, y prepara trampas para la criatura, a quien, voz en grito, reclama su presencia para un combate final.

En una primera toma de contacto, las trampas de Dutch sirven para despistar y herir levemente a la criatura, pero ésta es más poderosa y, pronto, la ventaja de invisibilidad obtenida gracias al barro queda anulada cuando la criatura empuja al Mayor al río nuevamente. A pesar de su superioridad, el ser toma conciencia de estar frente a un rival digno con el que batirse mano a mano. Le muestra entonces su verdadero rostro, el rostro de una criatura venida de más allá de las estrellas. El ser le ofrece a Dutch una muerte honrosa, especialmente comparada con el final de sus amigos. La lucha se decanta a favor de la criatura alienígena, cuya fuerza es incomparable a la de un dolorido Dutch, quien a pesar de todo consigue arrastrarse hasta las trampas preparadas, accionar una de ellas y aplastar al monstruo mediante un rudimentario y efectivo mecanismo.

Con la criatura moribunda, Dutch se decide a darle su golpe de gracia, pero, movido por su conciencia y por toda la experiencia violenta vivida, solo logra preguntar –a sí mismo en realidad- qué diablos es ese ser. Y, como si de un espejo se tratase, ese otro le devuelve la pregunta, antes de activar un artefacto explosivo que por muy poco no acaba con la vida del Mayor.

Cuando el helicóptero comandado por el General Phillips y guiado por Anna, localizan a Dutch, en medio de un paisaje que otrora fuera jungla ahora devastada, encuentran a un hombre transformado, con la mirada perdida, víctima de la violencia de una extraña criatura que no es más que el reflejo de él mismo.

### V. 3. II. 2. La película.

“*Depredador*”, una película de acción con toques fantásticos, o una película de ciencia ficción con toques de acción, es el primer gran éxito de John McTiernan. Un éxito internacional recompensado con una más que buena taquilla y un numerosísimo grupo de seguidores, del filme y de la criatura (conocida desde entonces simplemente como Depredador y que daría origen a su propia franquicia), pero también un éxito personal para el director, porque con esta película, y a diferencia de la anterior, más pequeña y manejable (controlable) pese a contar con un reparto importante pero sin mucho peso en la industria hollywoodiense –Pierce Brosnan era una estrella televisiva gracias a “*Remington Steele*” pero aún estaba lejos de alcanzar un puesto en el Olimpo de los actores como el que ahora ocupa y no solo por su elegante labor al frente de cuatro películas de la saga del más famoso de los agentes secretos-, este nuevo filme suponía la entrada de McTiernan en el cine de gran presupuesto de los estudios (en la industria en otras palabras), donde intentará y logrará combinar sus inquietudes artísticas y cinematográficas con las órdenes ejecutivas de los dueños de la película, los productores, y todo ese mundo tiránico asociado a él.

*“La cosa más difícil en “Depredador” fue introducirme en una organización que tenía sus propias ideas y, en cierta manera, su propia corrupción”*<sup>540</sup>.

---

<sup>540</sup> John McTiernan en EMERY, Robert J.: *The directors. Take two*. Editorial Allworth Press. Nueva York. 2002. Pág.: 175.



Anecdóticamente, McT cuenta que tuvo que pasar un examen presencial con el actor estrella elegido para protagonizar el filme:

*“Ellos me enviaron a Carolina del Sur donde Arnold estaba rodando “Ejecutor” o algo y me encontré con él y comenzó a olisquear a mi alrededor para ver si era el tipo adecuado para hacer esta clase de cosas”*<sup>541</sup>.

La película, aun considerando que es un vehículo de lucimiento para su estrella principal, está dotada de un espíritu, de una alma, de otros tiempos; en otras palabras, el filme respira un aroma clásico. Una idea del cine –un planteamiento arriesgado, todo hay que decirlo, para un director novel en lo que a su participación en la industria se refiere- que podemos encontrar en las referencias argumentales más directas, como pudieran ser, entre otras, *“La patrulla perdida”* de John Ford<sup>542</sup> (1934), *“El malvado Zaroff”* de Irving Pichel y Ernest B. Schoedsack<sup>543</sup> (1932), e incluso *“Alien, el octavo pasajero”* dirigida por Ridley Scott<sup>544</sup> (1979). También

---

<sup>541</sup> Ibídem. En palabras de actor austríaco: “Los productores Joel Silver, Larry Gordon y John Davis y yo corrimos un gran riesgo al elegir a John McTiernan como director. John sólo había hecho una película de terror de bajo presupuesto llamada “Nómadas”, sobre un grupo de personajes que siembran el caos a bordo de una camioneta. Lo que distinguía a McTiernan era la tensión que mantenía en una película que costó menos de un millón: pensamos que debía ser muy talentoso si podía crear ese tipo de atmósfera con tan poco dinero. “Depredador” necesitaba suspense desde el momento en que los personajes llegan a la selva y queríamos que los espectadores sintieran miedo aunque no vieran al depredador, que se asustaran sólo con la bruma, los movimientos de cámara y las cosas que se acercaban. Entonces creímos que McTiernan podría manejar una producción que fuera diez veces más cara”. SCHWARZENEGGER, Arnold: *Desafío total. Mi increíble historia*. Editorial Martínez Roca. Barcelona. 2012. Pág.: 362.

<sup>542</sup> Una de las primeras películas sonoras del maestro de Maine en la que una patrulla británica se pierde en el desierto durante una misión en la Primera Guerra Mundial cuando su oficial al mando es asesinado, el único que poseía la información de la ruta y destino de la misión. En su periplo, los miembros de la patrulla son exterminados uno a uno por enemigos que no logran ver jamás.

<sup>543</sup> Clásico del cine cuyo argumento ha sido adaptado en múltiples ocasiones, basado en el relato corto de Richard Connell *La más peligrosa de las cazas* (1924). Unos naufragos llegan a una isla tras el hundimiento de su barco para convertirse en las presas favoritas del Conde Zaroff, aficionado al ‘juego más peligroso’ como reza su título original, la caza del hombre.

<sup>544</sup> Obra maestra de la ciencia ficción contemporánea. Siete tripulantes espaciales acuden a una extraña llamada de auxilio en una luna remota. Tras la exploración suben a bordo un ser alienígena que irá acabando con la vida de todos uno a uno sin que éstos sean capaces de verlo hasta el momento final.

está presente en el tratamiento del grupo protagonista (en la línea de Howard Hawks), muy cercano al del pelotón arquetípico de los filmes de la Segunda guerra Mundial: hombres competentes, diestros en diferentes habilidades –complementarias todas ellas- y representantes de diferentes razas y etnias; cuenta con dos hombres caucásicos, dos afroamericanos, un latino, un nativo americano (experto rastreador, una cualidad siempre asumida por este tipo de personajes y no sólo en el cine del oeste), una mujer guerrera y comprometida (latina en este caso particular), y Dutch, la principal estrella, que reúne cualidades de todos ellos y cuya representación alcanza más allá de los arquetipos de sus camaradas. Incluso se permite, “como los finales de los filmes de la Segunda Guerra Mundial evocar a sus héroes: los personajes (o actores) plantados frente a la cámara o retomándolos en partes del montaje como los créditos finales de “**Más allá del valor**” (1983), “**Amanecer rojo**” el siguiente año (1984) y “**Depredador**” en 1987”<sup>545</sup>. La caracterización de los personajes llegó a completarse asignando a cada uno de ellos una arma diferente (algo que en nuestro país, menos apegado a las armas que el pueblo estadounidense, poco influye en la identificación de personajes, aunque entendemos que ocurra así entre los espectadores yanquis).

Para la crítica, este sentido clásico del cine, no pasó desapercibido, incluso tratándose de una película que retuerce la historia como muchas

---

También se considera influencia de la obra de McTiernan una película semejante al trabajo de Scott pero con un muy bajo presupuesto. Nos referimos a “*Llegan sin avisar*” dirigida por Greydon Clark (1980), en la que una criatura alienígena desciende a la tierra para cazar humanos, y donde el papel del alienígena estaba interpretado, al igual que en el filme de McT, por Kevin Peter Hall. También podemos encontrar semejanzas en películas como “*El sonido de la muerte*” igualmente conocida como “*El sonido prehistórico*” del director español José Antonio Nieves Conde, en la que un grupo de personas son acosadas por un monstruo invisible y que destaca por una espléndida utilización del sonido, en parte por contar con un presupuesto muy reducido.

<sup>545</sup> LICHTENFELD, Eric: *Action speaks louder*. Editorial Wesleyan University Press. Middletown (Connecticut). 2007. Pág.: 136. Estos créditos recuerdan a los incluidos por Robert Altman en “*El volar es para los pájaros*” (1970).

otras realizaciones de los años ochenta. Nos referimos a la gran mayoría de las películas estadounidense que, tras la derrota de Vietnam, hacen suyas las tácticas de guerrilla que imposibilitaron su conquista de la península Indochina, de la que, sin lugar a dudas, su mejor ejemplo es “**Acorralado**” dirigida por Ted Kotcheff (1982). Sirva como ejemplo la diferencia entre el ataque del grupo liderado por Dutch al campamento guerrillero, una demostración de la potencia de fuego característica del ejército estadounidense, y las rutinarias trampas que prepara el grupo, o el propio Mayor, para defenderse del ser depredador que les da caza, un ser que acecha al grupo sin ser visto, es decir, es un enemigo invisible, como lo fueran en su momento los ‘charlies’.

Pese a esta, digamos, manipulación –cuyo juicio de valor le corresponde al espectador interesado, nuestra labor es señalar el hecho y su influencia en el cine de los años ochenta, especialmente durante el mandato Reagan, una reflexión que daría para otra tesis doctoral-, la crítica española destacó que:

*“la cinefilia de John McTiernan no aparece en primer término, sino que suele solaparse con la plástica de la puesta en escena, con el sentido de las imágenes. Es el resultado de unas enseñanzas bien aprovechadas. Asimiladas como experiencia, jamás como ejercicio de vacua erudición [...] McTiernan filma “**Depredador**” sumando sencillez, sobriedad y vigor, zambulléndose en cierta noción del cine, no muy difícil de encontrar en los clásicos, entretejida por una mezcla de abstracción y fisicidad” (Dirigido por, 1999, op. cit.).*

Por su parte, el ya citado crítico Roger Ebert señala que la película *“se mueve como una rotura de cuello, tienen una fuerte y sencilla caracterización, una buena fotografía de las localizaciones y unos terroríficos efectos especiales (que corren a cargo del genial Stan Winston), y ofrece lo que afirma ofrecer: una efectiva película de acción”* (Chicago Sun-Times, 12 de junio de 1987).

McT experimentó con la hibridación genérica (algo nunca fácil de definir y mucho menos de delimitar), concibiendo el filme siempre como un todo, más importante que la suma de las partes. *“La película no es sólo un filme de acción, es además una película que representa un enredo inusual de géneros, incluyendo la acción, la ciencia ficción, el horror y el combate”* (Lichtenfeld, 2007, op. cit.. Pág.: 87). Como el propio McTiernan afirmó en su momento:

*“Combina elementos que raramente encuentras juntos. Una clásica historia de un héroe y una historia de horror, como los mitos nórdicos donde los héroes batallaban contra seres sobrenaturales. Es algo que me recordaba a las antiguas películas de guerra y ‘comics’ donde los hombres eran ‘más grandes que la vida’. Arnold Schwarzenegger es una de las pocas personas en el mundo que tiene esa cualidad”* (Lichtenfeld, 2007, op. cit.. Pág.: 90).

Sea como fuere, fue todo un éxito, no solo a nivel económico, también personal, pues McTiernan superó todos los obstáculos que la maquinaria hollywoodiense interpuso en su camino (llegó a afirmar con posterioridad que él solo *“quería hacer una película de palomitas a la*

*antigua usanza. Eso es lo que es. Se supone que es entretenimiento envasado en un género en el que tengo experiencia, que es el suspense”;* extraído de los comentarios de la edición en deuvédé de la película), aprendiendo al mismo tiempo cuales eran las posibilidades reales de un director con inquietudes, cómo trabajar en la industria y cómo superar los errores:

*“El camino estaba suficientemente señalado, sólo tenía que comportarme como un buen chico, sacar adelante el proyecto, permanecer en la línea y, lo más importante, mantener la cabeza por debajo del campo de radar de la política, omnipresente en Hollywood. La mayoría de los filmes que se destruyen lo son por razones políticas. En esa oportunidad hubo algunas batallas. El escenario de base no era bueno. Lo rescribí totalmente la primera vez. ¡Pero nadie leyó mi versión!. Así que empecé a ejecutar el guión original con algunas pequeñas modificaciones que iba aportando. A las dos terceras partes del rodaje, había ganado la suficiente credibilidad para proceder a hacer algunos cambios. Todo lo que quité del guión original, porque era malo, se mantuvo para la continuación, “Depredador 2”...Inicialmente giraba en torno a la nave espacial del Depredador. Fue un error mostrarlo, considero que toda imaginación, toda fantasía, es interrumpida, es aniquilada por la visualización. Esto me llevó meses de negociación para lograr que la película tuviera éxito” (Cahiers du cinéma, número 577. Marzo, 2003. París).*

### **V. 3. III. “*Jungla de cristal*” (1988).**

*¡40 pisos de acción y aventura!*

#### **V. 3. III. 1. Resumen argumental.**

El agente de policía de Nueva York John McClane llega a Los Ángeles en la víspera de navidad para encontrarse con su mujer Holly y sus hijos, y celebrar las fiestas juntos. En el aeropuerto es recogido por un chofer, Argyle, quien será el encargado de llevarle a las oficinas donde trabaja su mujer, el rascacielos Nakatomi Plaza. McClane comenta con Argyle que él y su mujer se han distanciado debido al éxito profesional de ésta, a quien el señor Takagi, dueño de la compañía, ofreció un alto cargo en la ciudad californiana. El policía espera que las fiestas navideñas sirvan para recuperar la relación.

McClane, policía desenfadado y desaliñado, se encuentra en las oficinas con su mujer, de quien descubre que se hace llamar por su apellido de soltera, Gennaro. Allí, además de comprobar la particularidad de las fiestas de la otra costa soleada del país, conoce al señor Takagi, jefe de su mujer, y a Harry Ellis, el engreído y arribista compañero de Holly. El edificio, altamente tecnológico, se encuentra inacabado y, por las festividades, vacío en su totalidad a excepción de los invitados a la fiesta y de los guardias de seguridad.

A pesar de la intencionalidad de John y Holly de reconciliarse, no logran del todo depurar las diferencias que los separaron geográficamente y

pronto comienzan a discutir hasta que se requiere la presencia de la mujer en la fiesta. El ambiente festivo y la tensión del matrimonio McClane se verán interrumpidos por un acontecimiento inesperado. Un grupo armado, de la zona oriental de la Alemania dividida, toma el control del edificio a la fuerza, matan a los guardias de seguridad y sellan el Nakatomi Plaza, dejando a todos los invitados, incluyendo a Argyle (que se encuentra estacionado a la espera de McClane), encerrados en el rascacielos. Cuando alcanzan el piso de la fiesta, retienen a todos los presentes, a excepción de McClane, quien astutamente logra escabullirse escaleras arriba hasta los pisos aún en construcción.

Los supuestos terroristas, liderados por Hans Gruber, buscan al señor Takagi para poder hacerse con los millones en bonos del tesoro que encierra la fortificada caja fuerte del edificio. Ante la negativa a colaborar por parte de Takagi, Hans ejecuta al jefe a sangre fría sin que ello suponga el más ligero traspie en su planeada operación. Ésta pasa por mantener a la gente controlada, mientras sus hombres abren la caja y colocan explosivos en la azotea para su huida. Pero ni Hans ni sus secuaces contaban con la presencia de John McClane, quien logra acabar con uno de los secuestradores y consigue hacerse con algo de información para intentar detenerlos, aunque sea a las bravas.

Cuando John consigue contactar con la policía, sólo acude un veterano oficial, el sargento Powell, más preocupado por el embarazo de su mujer que por su trabajo. Al preguntar obtiene que todo se debe a los festejos que tienen lugar en el edificio. Pero cuando McClane consigue lanzarle uno de los cadáveres de los intrusos que ha eliminado, haciendo impactar su cuerpo contra su coche patrulla, Powell comprende la magnitud

de la situación, especialmente cuando los secuestradores tirotean salvajemente su vehículo.

Los policías y los grupos de asalto acordonan la zona. Powell informa a sus superiores que el hombre que ha avisado del secuestro está en contacto con él gracias a un intercomunicador que tomó de uno de los villanos muerto. Dicho intercomunicador sirve a su vez para que Hans se entere de quién está acabando con sus hombres, algo que supone un inconveniente pero no interfiere demasiado en sus planes, al menos por el momento.

Los superiores de Powell, que no se fían del misterioso hombre al otro lado del aparato –John no da su nombre porque sabe que Hans está escuchando–, esperan las instrucciones del líder de los secuestradores para actuar. Gruber, una vez puesto en contacto, exige la liberación de un gran número de ‘defensores por la libertad’ de varios países claramente enemistados con Estados Unidos, pero su intención es tener entretenida a la policía mientras su plan sigue en marcha.

La policía decide intentar entrar en el edificio, con fuerzas de asalto y una tanqueta militar, pero el resultado es desastroso, y si no es por la intervención de McClane, que hace saltar una planta entera por los aires, hubiera sido peor. A pesar de todo, las autoridades siguen sospechando de él; sólo encuentra apoyo en Powell, con quien se confiesa y consuela gracias al intercomunicador en los momentos más duros. Por medio de estas conversaciones que mantienen el héroe y el viejo policía, Hans descubre que John es también un miembro del cuerpo policial, aunque aún desconoce su conexión con Holly.



Harry Ellis decide, llegado el momento, actuar, intentar hacerse el héroe negociando con Hans, quien tiene calado al oficinista. A pesar de las advertencias de McClane, Ellis se interpone y es ejecutado por Hans.

John, que no se fía de las intenciones de Gruber y teme por su mujer y los rehenes, intenta acabar con los secuestradores. Se dirige a la azotea, donde se encuentra con Hans, quien se hace pasar por uno de los trabajadores escondido. Gruber, que había subido allí para comprobar las cargas, reconoce enseguida a John como el hombre que se está interponiendo es su perfecto plan. McClane quiere ayudarlo y éste se ofrece a hacer todo lo que esté en su mano; por ello el policía le entrega una arma, pero, en cuanto se da la vuelta, Hans revela su verdadera identidad apuntando a John con la pistola. Tras farfullar algo en alemán a sus hombres, dispara a McClane, pero éste sospecho del hombre desde el principio y le entrego el arma descargada. La interrupción de los hombres de Gruber en la azotea evita que John pueda detener a Hans. McClane logra escapar malherido.

Mientras John se cura las heridas sufridas en un baño y se confiesa a Powell, quien a su vez le revela que está marcado por la muerte de un niño en acto de servicio, y Hans asienta su control sobre el rascacielos, hace su entrada en escena el F.B.I.. Los agentes especiales 'Big' y 'Little' Johnson toman el mando de la situación y su primera decisión es cortar toda la corriente eléctrica para intimidar a los secuestradores. Pero Gruber lo tenía todo planeado. Gracias a la jugada de los federales consigue desbloquear la última de las puertas de la caja fuerte, esa que solo se abriría con la clave que Takagi se negó a darle. Por fin han alcanzado su botín.

Con el dinero en sus manos, Hans pone en marcha la última fase de su plan. Pide dos helicópteros que recojan en la azotea a los rehenes y les permitan a él y sus hombres escapar. Pero su verdadera intención es hacer explotar por los aires la parte alta del edificio, para que el caos reinante les ofrezca una salida clara, haciéndose pasar por empleados de emergencias sanitarias. McClane descubre los explosivos e intenta alertar a los agentes federales, pero éstos sólo están interesados en abatir a los terroristas sin preocuparse de las potenciales bajas civiles. Aunque John acaba con alguno de los hombres de Hans y evita que los rehenes salgan heridos, la azotea termina por hacer explosión, llevándose por delante a los helicópteros y a los agentes especiales.

Con la policía desconcertada, John herido y Hans preparando la huida, los medios de comunicación que informan del incidente en el Nakatomi Plaza, conectan con uno de sus reporteros que ha logrado llegar a la casa de Holly para sacar en exclusiva a los hijos de McClane pidiendo que sus padres regresen sanos y salvos a casa. Gruber descubre finalmente que Holly Gennaro es en realidad Holly McClane, la esposa de John.

En el estacionamiento del edificio, Argyle, que hasta ahora no se había enterado de nada, interviene para impedir que uno de los hombres de Hans utilice una falsa ambulancia para huir. John llega hasta Gruber, quien retiene a su mujer como escudo. McClane dispara rápido y logra alcanzar a Hans, quien se precipita por la ventosa arrastrando consigo a Holly. Los dos quedan suspendidos a treinta pisos de altura. John logra separar a su mujer de Hans, quien cae definitivamente al vacío, estrellándose contra el suelo.

McClane ha logrado acabar con los secuestradores, salvando a casi todos los rehenes, además ha logrado reconciliarse con su mujer. Cuando la situación parece finalmente controlada, uno de los villanos aparentemente muerto reaparece para intentar acabar con John, pero entonces Powell interviene y acaba con el villano de un par de disparos. Finalmente, McClane y su mujer son conducidos por Argyle a su casa, para pasar las fiestas con sus hijos.

### V. 3. III. 2. La película.

*“Jungla de cristal”* es el mayor éxito de McTiernan<sup>546</sup>. La experiencia le permitió experimentar al tiempo que contaba con una libertad mayor de actuación para poder imprimir su personalidad en la obra final, pese a ser, después de todo, un filme de estudio. La película, planteada por sus productores como una cinta más de acción, género que se encontraba en pleno apogeo en los años 80, debía servir como vehículo de lucimiento para alguna de las estrellas de acción del momento, o para algún actor con los rasgos duros que caracterizaban este tipo de personajes, ofreciendo al mismo tiempo toda la espectacularidad que sólo el cine de los ochenta sabía plasmar en pantalla. Pero McTiernan, consciente de las limitaciones del género (que algunos teóricos y críticos no toman por tal) decidió imprimir su sello particular, primero al guión y después a la

---

<sup>546</sup> Basada muy libremente en una novela de Roderick Thorp titulada *Nothing lasts forever*. Estaba proyectada como una secuela de otra película inspirada en una novela anterior del mismo autor, *The detective*, llevada a la gran pantalla en el año 1968 y protagonizada por Frank Sinatra bajo el título *“El detective”* dirigida por Gordon Douglas. De hecho, se planteó como continuación de las intrigas en las que se veía envuelto el personaje de Joe Leland encarnado por La Voz. Cuando este proyecto no salió adelante, se pensó en la adaptación de la obra de Thorp como una continuación de la película *“Comando”*, de Mark L. Lester (1985) con Schwarzenegger como protagonista absoluto interpretando de nuevo a John Matrix. Tampoco tuvo aprobación y finalmente el proyecto acabó derivando en un primer guión de la que sería, tras los cambios realizados por el director, la película de McTiernan.

realización, empezando por incorporar al filme más diversión de la que el libreto original ofrecía.

*“Me lo pensé muchas veces porque el guión original trataba en realidad sobre un incidente terrorista. Tenía muy poco humor y se tomada demasiado en serio así mismo. Me parecía que el terrorismo no era entretenido. Intentamos encontrar alguna cosa que fuera diferente al incidente terrorista. Tenía la sensación, aunque no se lo conté al estudio, de que podía cambiarlo hacía una suerte de comedia shakesperiana, un panorama en el que la gene se veía envuelta en un incidente. Básicamente la estructuré como una comedia, como **“El sueño de una noche de verano”**. Es decir, algo ocurre durante una fiesta nocturna que pone el mundo patas arriba y los príncipes se convierten en asnos y los asnos en príncipes. Por la mañana los verdaderos amantes se reúnen y el mundo es mejor que durante la pasada noche. Así que empecé a hacer pequeños cambios en el guión. El tiempo original duraba tres largos días. Lo cambié por una noche e intenté encontrar maneras de ampliar la comedia e implicar a otros personajes. Supongo que el mayor cambio que hicimos fue transformarlo en un robo. Dije, ‘sí, hagámoslo’. Como digo, nunca he encontrado el terrorismo entretenido, pero un buen robo es divertido, ya sea de tipos malos o buenos, a la gente le encanta ver una buena travesura<sup>547</sup>. Pensé que si podía*

---

<sup>547</sup> Durante unos años, tras su gran éxito, los comics se vieron envueltos en polémica cuando fueron acusados de pervertir y corromper la mente de los jóvenes estadounidenses, desafiando a la autoridad y explicitando una violencia y criminalidad impropia de una sociedad bienpensante. Ante la crisis económica que esto supuso, los directores más importantes del sector redactaron un código de autocontrol. El resultado es que solamente se publicaban aquellas peripecias menores o leves como robos, sin el menor atisbo de violencia o sexualidad. Si tenemos en consideración que los comic forman parte

*ponerlo en el centro de todo podría quitarle toda la mezquindad. Muchas películas de acción son mezquinas en el fondo. Personalmente no lo encuentro ni interesante ni entretenido. Sencillamente no son divertidas”* (John McTiernan en EMERY, 2002, *op. cit.*, pág.: 180).

McT siempre ha intentado aportar diversión al material ajeno con el que trabaja, la gran excepción en su filmografía es, como ya hemos constatado, su opera prima, “*Nómadas*” (el único guión que ha escrito, aunque sus huellas son rastreables en el resto de sus filmes). Ello no le impide conocer los criterios genéricos por los que se mueven la gran mayoría de las producciones de los grandes estudios hollywoodienses, subvirtiéndolos o adaptándolos cuando lo considera necesario. Lo cual no significa que con una película como “*Jungla de cristal*” y, posteriormente con “*El último gran héroe*”, quiera negar el género de acción, sencillamente retuerce las convenciones genéricas para lograr un objetivo ulterior, en el caso de las hazañas de McClane, la diversión, especialmente en el caso de un robo con secuestro violento que deja unas cuantas víctimas mortales por el camino. Lamentablemente, la crítica, que acude cada semana a las salas de cine esperando que toda obra, por obligación, se adentre en las profundidades insondables del ser humano, y el filme que no alcance dichas cotas ha de ser condenado al ostracismo del cine de gran consumo fácilmente olvidable por la prestigiosa crítica, no sabe ver más allá de la raquítica visión heredada de la política de los autores<sup>548</sup>. Baste un

---

indiscutible de la adolescencia de todo joven estadounidense, podemos inferir que este tipo de narración, con el robo como nudo principal, acabará por determinar cierta forma de entender la diversión por parte de McTiernan.

<sup>548</sup> Ante la falta de argumentos en contra del cine de gran consumo, cada vez más popular y dominante en la industria cinematográfica, un buen número de críticos y teóricos han desarrollado un nuevo concepto que remite directamente al de autor empleado por la política francesa, y que como áquel carece de base

ejemplo: “En estos detalles advertimos que McTiernan nos ha conducido hasta el centro de su visión descreída de un género que no existe como tal. El absurdo es la dinamita empleada por el cineasta para hacer saltar por los aires el reaccionario triunfalismo ostentado entonces por productos similares –cfr. “*Arma letal*” (Richard Donner, 1987)-, el cual, lamentablemente, se prolonga en el tiempo –“*Armageddon*” (Michael Bay, 1998)” (Dirigido por, 1999, op. cit.). En este tipo de opiniones, favorable, no lo olvidemos, a la labor del realizador, encontramos algunos de los prejuicios negativos que siempre han acompañado al cine de acción, de cuya historia McTiernan es parte integrante (aunque no fuera esa su intención). Se debe en gran parte a, por un lado, la amplia aceptación popular del cine de acción dentro del gran público, son películas realizadas para entretener al personal y obtener su recompensa en taquilla, y, por otro lado, la escasez de estudios y análisis de los filmes que pueden formar un corpus genérico, algo más común en tierras estadounidenses<sup>549</sup> (anglo

---

teórica constituyendo más una compilación de reflexiones subjetivas que una teoría cinematográfica. Se trata del concepto de ‘autor vulgar’, aplicado sobre aquellos directores sin inquietudes de prestigio pero que cuentan con el favor del público, plasmando una personalidad –lejana de las grandes figuras de la cultura que representan los auténticos y verdaderos ‘autores’- sencilla o simple, entiéndase peyorativamente, película tras película. “*Publicaciones como The Little lies y The villaje voice osan hablar ya de ‘vulgar auteur’.* Son valedores de la etiqueta, en la que por fin pesa menos la burla que el reconocimiento, Zack Snyder, Roland Emmerich, Paul W. S. Anderson, Michael Bay o Gore Verbinski. Autores de un cine espectáculo que ha devenido en el siglo XXI espectáculo no sólo cinematográfico. En la acepción más primaria de lo espectacular: puede que ella no albergue reflexiones sobre el mundo, pero las formas amorales de sus películas concretan un reflejo inapelable del mismo. Y el reflejo del mundo ha suplantado al mundo. Snyder y compañía no son autores –aunque al cabo ello es aplicable también a Michael Haneke, los Straub-Huillet o Pedro Almodóvar- por lo que pretenden expresar. Son autores por cuanto ‘no pueden evitar’ expresar. Por aquello que sus imágenes no pueden disimular”. Dirigido por, número 435, julio-agosto. Barcelona. 2013. Pág.: 18.

<sup>549</sup> Aunque tampoco se libran de las críticas por aquellos lares. Tras el éxito del cine de acción protagonizado por actores atléticos y musculosos durante los años ochenta del siglo pasado, muchos fueron los teóricos que vieron con malos ojos este tipo de filmes y los mensajes (o falta de los mismos) que estaban proyectando sobre los muchos espectadores que acudían a las salas cinematográficas. Desde la más citada que estudiada y comprendida adhesión de este tipo de cine de acción con las ideas conservadoras de la administración Reagan y Bush (aunque durante los años de Bush padre el cambio fue notorio pese a que muchos no hayan querido verlo así), hasta la etiquetación de los filmes de acción como ‘películas tontas para gente tonta’. La asignación supone “la caracterización crítica del ‘cine musculoso’ como un entretenimiento retrogrado para aquellos que no dan mucho de sí. La audiencia popular emerge aquí como una poderosa figura de desahuciados, marcada por un silencio efectivo pero que son automáticamente designados como ‘tontos’ cuando abren la boca” (TASKER, Yvonne: *Spectacular*

parlantes en general), mientras que en nuestro país nos conformamos con reflexiones en torno a la filmografía de un director reconocido, herencia de los famosos estudios de la revista francesa *Cahiers du cinéma* y amplios listados de películas pertenecientes a un género (sin especificar los factores que definen a uno y a las otras), muchas de ellas fácilmente reconocidas por el público general y otras tantas desconocidas cuya labor es lustrar el aparente saber del compilador.

Sea como fuere, la crítica supo apreciar la labor del realizador neoyorquino, especialmente porque “*Jungla de cristal*” subraya uno de los estilemas más marcados del sello autorial de McTiernan, el ritmo.

*“Con rapidez y ligereza, una sucesión de catástrofes, peleas y matanzas fluye por sus imágenes, rebotan de una secuencia a otra sin provocar emotividad alguna en el espectador, exceptuando un sentimiento de divertida y algo tosca vitalidad [...] El gran hallazgo de McTiernan, convertido para la ocasión en el jefe de pista de este festival de despropósitos, es que aplica a un ‘film de acción’ uno de los efectos más seguros del cine cómico: la acumulación de desastres a gran velocidad” (Dirigido por, 1999, op. cit.).*

Curiosamente, la intención inicial de los productores de la película, desde su éxito en taquilla convertida en franquicia, era concebir las continuaciones de las andanzas de John McClane siguiendo las pautas

---

*bodies*. Editorial Routledge. Nueva York. 2000. Pág.: 107). Esta denominación de películas tontas para espectadores tontos fue desarrollada con posterioridad al enorme éxito de la película “*Rambo: Acorralado parte 2*” de George Pan Cosmatos (1985), un filme cuya importancia cultural en Estados Unidos alcanza más de lo meramente cinematográfico.

marcadas por algunos de los grandes éxitos del cine de catástrofes de los años setenta, marcados igualmente por la acumulación de infortunios. Así se hizo con la segunda entrega dirigida por Renny Harlin (1990) “***La jungla 2. Alerta roja***”. Tras esta primera continuación, Michael Levy, uno de los productores ejecutivos del nuevo filme y presidente de Silver Pictures, declaraba su intención con estas palabras: “*Si la primera fue “***El coloso en llamas***” (John Guillermin, 1974) y la segunda fue “***Aeropuerto***” (George Seaton, 1970), entonces la tercera tiene que ser “***La aventura del Poseidón***” (Roland Neame, 1972)”* (citado por Lichtenfeld, 2007, *op. cit.*. Pág.: 168).

Roger Ebert señala que la película “*contiene unos efectos especiales superiores, un impresionante trabajo de los extras y buenas actuaciones, especialmente la de Alan Rickman como terrorista*” (*Chicago Sun-Times*, 15 de julio de 1988).

El filme, combinando elementos de diferentes géneros, algo que ya realizó McTiernan con éxito en su anterior película, dotado de una magnífica puesta en escena, una impecable dirección de actores y con un montaje marcado por un vertiginoso tempo narrativo, se convirtió en un arrollador éxito de taquilla que no sólo transformaría la visión del género de acción que hasta entonces se tenía, también acabaría convirtiéndose en un arquetipo, en uno de los modelos de filme de acción más imitado de la historia del cine, emulándose en el tiempo incluso más allá de los años de gloria del género (nos referimos a los ochenta y los noventa especialmente, aunque la popularidad del cine de acción no ha descendido, pero sí que lo han hecho las películas que se estrenan, sobre todo en nuestro país, pues muchas de las producciones de bajo presupuesto ven la luz en los mercados



domésticos estadounidense ya sea en televisión por cable, video bajo demanda o venta directa).

Puede decirse que hasta que se estrenó la película de McT, las cintas de acción orbitaban en torno a la acción urbana, especialmente aquellas protagonizadas por justicieros, y los grupos salvajes, sobre todo en las innumerables películas que retornaban a tierras vietnamitas para reescribir la historia, protagonizadas por auténticos tipos duros, ya fuera física o psicológicamente (piénsese por ejemplo en Schwarzenegger y Stallone por un lado y Charles Bronson o Clint Eastwood por el otro). Sin embargo, todo cambió con “*Jungla de cristal*”, tal y como afirma Eric Lichtenfeld (2007, pág.: 158):

*“En 1988, sin embargo –el mismo año que las trilogías de Rambo y Desaparecido en combate finalizaban- una película de acción llegaba y, más que ninguna de sus predecesoras, integraba el escenario urbano y la metáfora de la jungla en un filme mejor que ningún otro. La empresa funcionó tan bien que fue mucho más que un éxito de taquilla. Se convirtió en un modelo, y de su influencia se derivan algunas de las más espectaculares y más insidiosas de las entradas del género”.*

Toda una contradicción para la crítica que veía en la película de McTiernan una forma de vaciar de significado las cintas de acción, de reflejar su falta de profundidad por primera vez en una pantalla, y que sin embargo acabaría fundando un modelo propio dentro del popular género, en palabras del ya citado Lichtenfeld, “*el prototipo de las películas de acción de los 90*”.

El filme de McT, y su éxito taquillero, ha inspirado hasta ahora cuatro continuaciones, una de ellas dirigida por el propio McTiernan: *“La jungla 2. Alerta roja”*, de Renny Harlin (1990), *“Jungla de cristal. La venganza”* de McTiernan (1995), *“La jungla 4.0”* de Len Wiseman (2007) y *“La jungla: un buen día para morir”* dirigida por John Moore (2013). Su modelo de película de acción se conoce como ‘*jungla de cristal en*’ y hasta ahora ha posibilitado la realización de filmes como *“Operación: soldados de juguete”*, Daniel Petrie hijo (1991), jungla de cristal en un instituto; *“Asalto a Beverly Hills”*, Sidney J. Furie (1991), jungla de cristal en las colinas de Beverly. *“Alerta máxima”*, Andrew Davis (1992), que fue ideada como la tercera parte de las hazañas de McClane y que por ello desarrolla la jungla de cristal en un barco, en un barco de la marina estadounidense (que se relaciona lejanamente con los acontecimientos ocurridos en el Poseidón); su segunda parte, *“Alerta máxima 2”*, Geoff Murphy (1995), jungla de cristal en un tren de pasajeros. *“Pasajero 57”*, Kevin Hooks (1992), jungla de cristal en un avión; *“Speed. Máxima potencia”*, dirigida por Jan de Bont (1994), el que fuera director de fotografía de la película de McTiernan y que sitúa la jungla de cristal en un autobús urbano; su secuela, *“Speed 2”* del mismo realizador (1997) y que desarrolla la estructura de la jungla de cristal en un barco crucero, esta vez más cerca de la catástrofe del Poseidón pero con secuestradores en vez de olas gigantes. *“Máximo riesgo”*, del director de la segunda parte de las gestas de John McClane, Renny Harlin (1993), jungla de cristal en una montaña; parecido argumento comparte *“Crackerjack. Destrucción total”* de Michael Mazo (1994). *“Muerte súbita”*, Peter Hyams (1995), situada en un estadio de hockey sobre hielo. *“Doble mortal”*, Jing Wong y Wai-Lun Lam (1995), la jungla en un hotel, combinada esta vez con artes marciales,

como en *“Asalto suicida”*, Damian Lee (1996), jungla de cristal en una presa. *“Decisión crítica”*, de Stuart Baird (1996), nuevamente emplazada en un avión de pasajeros. *“La roca”* dirigida por Michael Bay (1996), jungla de cristal en la prisión abandonada de Alcatraz. *“El expreso de la muerte”*, Robert Lee (1997), otra vez en un tren. *“Amenaza en el instituto”*, Jim Wynorski (1996), que no necesita explicación. *“En la línea del enemigo”*, de Andrew Stevens (1997), donde el secuestro tienen lugar en un submarino nuclear; *“Infierno de cristal”*, dirigida por Raymond Martino (1997) siguiendo el esquema de la película de McT a pies juntillas pero con protagonista femenina, Anna Nicole Smith. *“Explosión”*, Albert Pyun (1997), donde unos secuestradores toman un pabellón de natación; *“Con air. Convictos de aire”*, de Simon West (1997), jungla de cristal en un avión de transporte de presos peligrosos. *“Air Force One, el avión del presidente”*, dirigida por Wolfgang Petersen (1997) y que traslada la jungla de cristal nuevamente a un avión, pero no a un aeroplano cualquiera, nada menos que al avión del presidente de Estados Unidos, el hombre más poderoso del mundo libre que ejerce, no podía ser de otro modo, de John McClane, encarnado esta vez por un héroe genuinamente americano, Harrison Ford. *“Mentes maestras”*, de Roger Christian (1997), un instituto nuevamente; *“Cielo en llamas”*, David Warry-Smith (1999), esta vez, a imitación del original, en un rascacielos; *“Pánico en alta mar”*, de Jim Wynorski (1999), un barco otra vez; *“Icebreaker”*, dirigida por David Giancola (2000), una estación de esquí es el escenario esta vez. *“Situación crítica”*, de Fred Olen Ray (2000), una central nuclear. *“Al filo de la muerte”*, de Don Michael Paul (2002), realizada para mayor gloria del actor Steven Seagal, reabre las puertas de la prisión de Alcatraz. *“Tube”*, dirigido por Woon-Hak Baek (2003), traslada la acción a un metro surcoreano. *“Detention. Desafío en las aulas”*, de Sidney J. Furie (2003),

donde un profesor ha de liberar a los alumnos de un instituto tomados como rehenes. “**Blast**”, dirigida por Anthony Hickay (2004) y escrita por el guionista de la auténtica jungla, Steve E. de Souza, sitúa la acción en una plataforma petrolífera. Más recientemente hemos encontrado filmes como “**Superpoli de centro comercial**”, de Steve Carr (2009), en clave de comedia; así como dos películas que comparten un mismo escenario, La Casa Blanca, “**Objetivo: La Casa Blanca**”, de Antoine Fuqua (2013) y “**Asalto al poder**”, dirigida por Roland Emmerich (2013). En ninguna de ellas, al contrario de lo que sucedía en la película protagonizada por Harrison Ford, el presidente hace las veces de John McClane, pero colabora en la liberación del, permítaseme la ironía, lugar más seguro del mundo tras haber sido asaltado (el filme de Emmerich es el más cercano al original dirigido por McTiernan e interpretado por Bruce Willis). La imitación de la jungla de cristal también alcanzó en su momento la pequeña pantalla –sin olvidar que muchas de las cintas citadas fueron lanzadas directamente al mercado de video- emulando su argumento en un episodio de la serie “**Star Trek: la nueva generación**”, emitido el 27 de marzo del año 1993 con el título “**Nave estelar abordada**” dirigido en esta ocasión por Cliff Bole, y desarrollado en la nave USS Enterprise.

La mención, algo extensa si se quiere, de todos estos títulos (son muchos más hemos de añadir para no faltar a la verdad), permite hacernos una idea de la influencia de la película de McTiernan a partir de un planteamiento argumental tan sencillo como eficaz: un grupo de secuestradores asalta un lugar a la fuerza con la intención de hacerse con una gran suma de dinero. Un hombre, o mujer, desde dentro o infiltrándose, elimina una por una la amenaza hasta liberar por completo a todos los rehenes que fueron tomados para la ocasión (la relación con alguno de

estos prisioneros puede ser más o menos directa). Su éxito cambió por completo la visión y la producción que se tenía del género de acción en Hollywood y también en otras grandes industrias cultivadoras de los filmes de acción (hongkonesa y surcoreana principalmente).

*“La sofisticación estética de **“Jungla de cristal”** es lo que la distingue del resto de filmes contemporáneos. El principal arquitecto de su estilo es John McTiernan...”* (Lichtenfeld, 2007, pág.: 161).

La estructura argumental no es lo único extrapolable de la realización de McTiernan. También lo es su nuevo modelo de personaje heroico. Si hasta la fecha las películas de acción estaban protagonizadas por actores musculados, de complexión atlética, que encarnaban la potencia estadounidense y para los que nada era imposible, McClane es un hombre corriente enfrentado a situaciones extraordinarias (nada original, es cierto, pero sí lo es dentro del género de acción hollywoodiense) y que, por vez primera, plantea al espectador la duda de la victoria final, es decir, el héroe de McTiernan es un hombre corriente enfrentado al más grande de los desafíos y puede salir derrotado del envite.

McTiernan ofrece al mismo tiempo un villano a la altura del héroe. Sofisticado, culto, educado, pero sanguinario y codicioso. Su influencia es notoria, especialmente porque posibilita la creación de una tendencia muy especialmente a partir de la segunda parte de la jungla: *“Mientras **“Jungla de cristal”** suministra el modelo para las tendencias de los filmes de acción, **“La jungla 2. Alerta roja”** suministra la tipología de villanos”,* aunque esta vez, la utilización por parte de McTiernan en boca de Hans

Gruber esconde mayor lógica que la utilización que hace Harlin en la secuela. Es decir, Hans, mediante su exigencia de liberación de varios camaradas luchadores encarcelados, intenta desviar la atención de su verdadero objetivo y mantener ocupada a la policía, porque sus exigencias, algo de lo que sólo él y McClane parecen darse cuenta, no tienen ninguna coherencia: “*El multiculturalismo de estos ‘camaradas’ sugiere una falta de ideología: uno no puede imaginar la causa que podría unir a terroristas de tan dispares regiones*” (Lichtenfeld, 2007, pág.: 63). Una disparidad que ya no es una broma del villano sino que la vemos en pantalla en la segunda parte de las aventuras de John McClane, caracterizados todos sus componentes por un factor que ya está presente en Hans Gruber, el vacío ideológico (aunque también puedan extraerse de la película cuantas conclusiones o lecturas ideológico-políticas se quiera). El villano de “*Jungla de cristal*” es un ladrón excepcional. La variedad de potenciales enemigos de los estadounidenses que cita y que tienen presencia física en la segunda parte, son una tipología muy imitada durante los años noventa en muchas de las producciones de acción hollywoodienses<sup>550</sup>.

La presentación del escenario, del Nakatomi Plaza, de una forma, en palabras de Eric Lichtenfeld, casi reverencial, es utilizada a partir de entonces para introducir los escenarios de la acción, sobre todo en películas localizadas en grandes vehículos como pudiera ser el autobús de “*Speed*” o

---

<sup>550</sup> El enemigo es interno a partir de películas como la dirigida por Renny Harlin, en muchas ocasiones es un antiguo defensor de la ley o miembro de las fuerzas de seguridad o grupos especiales, desencantado con las limitaciones burocráticas de los mandamases de Washington. Contra lo que se suele pensar, este tipo de villano no supone una crítica a las administraciones más conservadoras que han gobernado en Estados Unidos (Ronald Reagan especialmente), sino una reafirmación de los males progresistas que dañan el país desde dentro. Todo ello sin olvidarse de la otredad de los secuaces multiculturales elegidos para la ocasión, cuya variedad se ve aumentada con el final de la guerra fría y la caída del muro de Berlín. Este tipo de villano es codicioso, busca las más de las veces hacerse inmensamente rico. No tiene ideología. A excepción hecha del General Hummel, interpretado por Ed Harris en “*La roca*”, el único enemigo del héroe con una verdadera causa.

el avión de “*Con air. Convictos del aire*” o “*Air Force One, el avión del presidente*”.

En definitiva, pretendiendo incorporar un poco de diversión a una cinta de acción, McTiernan no sólo reclamó su nombre dentro de la autoría cinematográfica, también modificó para siempre un género hollywoodiense, haciendo que su nombre resaltara con mayúsculas. Algo que no frenó su inquietud experimental que volvió a poner a prueba en su siguiente largometraje. Cuando todo el mundo creía que lo volvería a ver al frente de una nueva película de acción (ciertamente, se le ofreció pero rechazó la dirección de la segunda parte de la jungla), McT se alejó todo cuanto pudo de la espectacularidad y los fuegos de artificio característicos de este género, para introducir su saber hacer en el suspense, dejando, una vez más, su impronta bien marcada.

#### **V. 3. IV. “*La caza del Octubre Rojo*” (1990).**

*Invisible. Silencioso. Furtivo. La caza ha comenzado.*

##### **V. 3. IV. 1. Resumen argumental.**

El capitán Marko Ramius, al mando del mejor y más moderno submarino nuclear soviético, el Octubre Rojo –de clase typhoon-, emprende viaje desde Polyarny una dura y fría mañana. Jack Ryan, antiguo marine, ahora analista de la CIA parte desde Londres hasta Washington para encontrarse con el almirante Greer. A él le muestra unas fotos tomadas

de un submarino soviético por parte del servicio secreto; su intención es ver si éste puede aclararle qué son dos pequeñas compuertas situadas en la proa y popa de la nave. Decide también consultar a un especialista en la construcción de sumergibles, quien le dirá que pueden ser un sistema oruga, un sistema de propulsión muy silencioso, fácil de confundir por un sonar, lo que supone un peligro de ataque soviético real.

El Octubre Rojo está en pleno apogeo. Ramius, junto al oficial político designado por el Partido, abre las órdenes: una práctica de ejercicios de persecución para poner a prueba el nuevo sistema de navegación silenciosa con la que cuenta el submarino. Pero el capitán tiene otros planes y acaba con la vida del oficial fingiendo un accidente. Cambia las órdenes por las suyas propias: jugar con la marina americana, utilizar el sistema oruga para atacar la costa yanqui y refugiarse en La Habana. Mientras se ponen en marcha, el USS Dallas, submarino estadounidense de patrulla por el Atlántico Norte, capitaneado por Mancuso, aprecia en el sonar un contacto débil que desaparece en el momento preciso en que el Octubre Rojo activa el sistema de navegación silenciosa.

La Flota Roja, el alto mando soviético, recibe una carta manuscrita de Ramius alertando de sus verdaderas intenciones. Inmediatamente ponen en marcha todas las naves disponibles, algo que no pasa desapercibido para los estadounidenses, quienes se temen un ataque. Éstos deben decidir si se trata de un ejercicio o es en realidad un movimiento ofensivo; las noticias que reciben desde la Unión Soviética hablan de un capitán suicida y la necesidad de hundir la nave. Pero Jack Ryan baraja otra posibilidad. Las fechas coinciden con el aniversario del fallecimiento de la mujer de Ramius, y el analista cree que el capitán intenta desertar a Estados Unidos.



Nadie cree esa posibilidad, pero para su suerte cuenta con cuatro días para demostrarlo, antes de que el Octubre Rojo alcance la distancia suficiente para lanzar un ataque.

Ryan tiene que ponerse en contacto con Ramius y por eso vuela hasta un portaviones en el Atlántico Norte para trazar un plan con el que contactar con el navío soviético. En el submarino, el capitán informa sólo a sus oficiales de su verdadera misión: desertar y entregar el submarino a los americanos. Les tranquiliza diciéndoles que la Flota Roja no es ningún problema; lo que debería preocuparles son los estadounidenses, porque, en caso de no contactar con el ‘adecuado’, puede hundirles sin miramientos.

En el portaviones Jack conoce el seguimiento a ciegas que está realizando el Dallas. Cree también que será el propio Ramius el encargado de hacer salir a toda la tripulación. Pero el plan de Marko no es del todo perfecto, alguien sabotea los sistemas de navegación silenciosa; el capitán siempre sospechó que en la nave había algún agente de la KGB. Al poder ahora ser detectados, una nave de reconocimiento soviética encuentra su rumbo y lo ataca, provocando algunos daños en el navío, una circunstancia que sabe aprovechar bien Ramius.

El embajador soviético se reúne con los dirigentes estadounidenses para responder ante la actividad naval. Éste les informa de una misión de rescate motivada por la pérdida de un submarino, pero rechaza la ayuda que los yanquis pueden ofrecerles. Poco después vuelve a ellos para comunicarles que el submarino perdido en realidad se ha sublevado, temiendo que su capitán ataque por su cuenta la costa estadounidense. Por ello, ahora sí, les pide su ayuda para hundir la nave.

Ryan, quien sabe que no le queda mucho tiempo, pues todo el mundo trata de dar caza al Octubre Rojo, vuela hasta el encuentro del Dallas. Una vez a bordo intenta convencer al capitán Mancuso de contactar con el sumergible soviético. Pero Mancuso cree la versión que le han enviado sus superiores y se lanza a combatir el submarino. Pero Ryan se juega un farol, prediciendo una maniobra ‘loco Iván’ de Ramius, ganando un poco de tiempo y confianza. El Dallas se coloca en profundidad de periscopio y el Octubre Rojo responde de la misma forma. Mancuso lanza un mensaje por código Morse siguiendo las instrucciones de Jack. Piden al capitán Ramius que fije un rumbo determinado si su intención es desertar. Marko ha topado con el estadounidense adecuado. El Octubre Rojo marca rumbo y el Dallas le sigue de cerca.

Cuando llegan a su destino, Ramius y sus oficiales activan la alarma del reactor nuclear y preparan a la tripulación para evacuar la nave. En la superficie comunica a sus hombres que él y sus oficiales volverán a sumergirse para hundir el submarino y que los americanos no puedan hacerse con él.

Mientras los estadounidenses atacan sin precisión siguiendo la farsa planeada por el capitán Marko, Ryan, Mancuso y algunos hombres del Dallas utilizan un pequeño submarino de rescate para acoplarse al Octubre Rojo. Cuando estadounidenses y soviéticos se encuentran cara a cara en el puente de mando del navío, la tensión es palpable. Ryan decide romper el hielo y todo el mundo se relaja. Ramius pide oficialmente al capitán Mancuso asilo para él sus oficiales.

Pero entonces aparece de la nada un submarino soviético comandado por un antiguo alumno de Ramius, el capitán Tupolev, convertido ahora en un rencoroso oficial. Éste torpedea la nave y americanos y soviéticos comienzan a trabajar juntos para salir ilesos. Hacen las maniobras correctas y esquivan el primer ataque. Pero ninguno contaba con la presencia de un agente de la KGB, quien irrumpe en el puente para disparar a diestro y siniestro, logrando acabar con la vida del primer oficial, y amigo, de Marko. Mientras Mancuso dirige el submarino, Ramius y Ryan persiguen al saboteador por todo el sumergible. Finalmente, después de herir levemente al capitán soviético, Jack acaba con su vida y con la amenaza.

Pero fuera Tupolev sigue atacando. El Dallas acude en su ayuda y logra dar un poco de ventaja al Octubre Rojo, la suficiente para lanzarse contra el submarino enemigo y que éste sea víctima de sus propios torpedos. La explosión alcanza la superficie y es contemplada por la tripulación soviética con consternación. El plan de Ramius ha cumplido su objetivo.

Finalmente se informa al embajador soviético del hundimiento del submarino, pero no termina de creérselo del todo, especialmente porque ellos han perdido otra nave más, lo que sorprende por completo a los estadounidenses, quienes afirman no saber nada del asunto. El embajador aprecia su sinceridad en lo que vale.

El Octubre Rojo, en poder estadounidense, se adentra en tierras yanquis y los dos hombres, Ramius y Ryan, finalizada la caza, pueden por fin descansar tranquilos, intentando vislumbrar entre la niebla oceánica cuál será su futuro.

### V. 3. IV. 2. La película.

McTiernan trasladó el vertiginoso ritmo y la atmósfera claustrofóbica y asfixiante del edificio principal de su anterior filme a un par de submarinos nucleares inmersos en un juego cinegético en plena guerra fría. El director neoyorquino visualizó en su mente un arriesgado proyecto que extraía todo el suspense, la aventura y la diversión que encontró en la exitosa novela de Tom Clancy, un proyecto que fue forjando poco a poco mientras se acercaba a la película.

*“Perseguí este proyecto durante mucho tiempo. Intenté comprar los derechos del libro y los perdí por una semana. Se lo vendieron a alguien. Entonces intenté encontrar a ese alguien por un tiempo. Ellos desarrollaron seis o siete guiones, lo que fue desesperanzador. Sólo esperé y eventualmente convencí al estudio para que me permitiera hacerlo. La gente que había trabajado en el proyecto antes lo concebía como una suerte de suspense internacional o como algo sobre bombas o algo con escenas difíciles de acción. Lo que yo quería en realidad era “La isla del tesoro”; lo que Tom Clancy comenzó básicamente como una reescritura de “La isla del tesoro” en otro formato 150 años después. Trata sobre un niño. Tiene treinta y cinco años y es un niño en el ambiente donde se mueve –el politizado y burocratizado mundo al que pertenece. Él es el niño al final de la mesa. El posee la habilidad para encontrar información y tiene una visión que le permite barrer con todos los grupos de personajes bizarros y algo*

*innato en su naturaleza le ayuda a resolver cualquiera que sea la crisis. El vuelve del mar cambiado para siempre*”<sup>551</sup>.

La crítica celebró la introducción del toque aventurero en un filme que se inscribe en la denominada ‘política ficción’ –o ‘tecno-thriller’-, subgénero que se ha practicado tanto en literatura (de hecho, a Tom Clancy se le considera el padre del denominado ‘tecno-suspense’) como en cine y que encuentra sus dos escenarios más destacados en la Segunda Guerra Mundial y la posterior Guerra Fría. “McTiernan parece más interesado en construir una película de aventuras, con la Guerra Fría como simple telón de fondo, que un sermón tendencioso” (*Dirigido por*, 1999), un sermón propio de este tipo de películas y novelas, donde destaca Tom Clancy, autor que saltó a la fama con la publicación de la novela que McT llevó a la gran pantalla<sup>552</sup>. Tildado por muchos de ‘siniestro escritorzuelo’ de moral reaccionaria –opinión que también salpicó, aunque de forma menor, el filme, por la colaboración no acreditada en el guión de John Milius, cineasta siempre asociado a ideas conservadoras-, su obra es muy popular en Estados Unidos, alcanzado, con algunas de sus novelas (ha trabajado la ficción y la no ficción) importantes cifras de ventas. Curiosamente, la publicación y venta de *La caza del Octubre Rojo* (1984) encontró su mejor patrocinador en la figura del presidente Ronald Reagan, quien llegó a

---

<sup>551</sup> John McTiernan en EMERY, 2002, pág.: 183.

<sup>552</sup> Tom Clancy (1947-2013) inauguró con *La caza del Octubre Rojo* una serie de novelas protagonizadas por Jack Ryan, ejemplo de la perfección americana conservadora, analista de la CIA que llega a convertirse en presidente de su país. La película de McTiernan también abrió una pequeña franquicia de filmes protagonizados por el espía: “*Juego de patriotas*” (1992) y “*Peligro inminente*” (1994), ambas dirigidas por Phillip Noyce y con Harrison Ford como Ryan (actor en quien fijó su vista en un primer momento John McTiernan: “*Es irónico que intentara conseguir a Harrison Ford para el papel que Alec Baldwin acabó interpretando. Le perseguimos de forma horrible, perseguimos a su agente y le perseguimos a él. Le acorrale en el estreno de “Armas de mujer”. Estaba desesperado por hablar con él. El me dijo que podría estar interesado en interpretar al capitán ruso*” - John McTiernan en EMERY, 2002, pág.: 183); “*Pánico nuclear*” de Phil Alden Robinson (2002) con Ben Affleck como Ryan, y finalmente, “*Jack Ryan: Operación Sombra*” con Cris Pine como protagonista y Kenneth Branagh en la dirección.

declarar públicamente su afición a la novela, afirmando que era imposible dejar de leerla. Las palabras del genuino ejemplar del ‘macho style’ potenciaron la venta del libro hasta alcanzar un nivel que no hubiera logrado de existir la confesión del presidente.

*“La angustia de una lucha contra el tiempo y la distancia, contra los prejuicios ideológicos, el odio, el miedo o la muerte, hacen de “La caza del Octubre Rojo” una cínica fábula sobre la guerra, aunque en ningún momento ésta se vea en la pantalla [...] un film demasiado frío y distante, que sólo capta la atención de su público, sobre todo, por la visceral precisión narrativa de unos hechos fundamentados en la lucha del hombre contra su entorno, y a veces, contra sí mismo” (Dirigido por, 1999).*

Roger Ebert señaló en su momento que: *“De alguna forma sentimos que es más que un thriller, es un ejercicio de estrategia militar y diplomática en la que sus jugadores son todos lo suficientemente inteligentes que no podemos dar por supuestas sus acciones [...] Es una habilidosa y eficiente película que nos envuelve en el inteligente y engañoso juego realizado por Ramius y sus mejores esfuerzos para que ambos lados descifren lo que realmente quiere hacer con su submarino y cómo planea hacerlo” (Chicago Sun-Times, 2 de marzo de 1990).*

Un acontecimiento histórico pudo servir de base para el argumento de la novela primero y la película después. Nos referimos al suceso que tuvo lugar en noviembre de 1975 cuando el oficial político Valery Sablin, quiso hacerse con el mando del barco de guerra Storozhevoy para

amotinarse<sup>553</sup>. Los servicios de inteligencia occidentales siempre creyeron que la intención de los amotinados era desertar a tierras capitalistas, pero tras el final de la Guerra Fría salieron a la luz documentos que evidenciaban el compromiso del oficial Sablin con la causa comunista; tanto es así que algunos autores sostienen que su intención era provocar una nueva revolución en el seno del Partido que echara abajo la burocracia corrupta estalinista y se restaurara un régimen más acorde a la ideología leninista. Su plan no fue tan efectivo como el de Ramius; fue detenido y condenado a morir fusilado, sin que prácticamente nadie tuviera constancia de sus intenciones. Para no dañar la imagen de la Flota, se clasificó la información, no desmintiendo nunca los rumores de una posible deserción.

La película es una construcción asfixiante, claustrofóbica, con un ritmo y un pulso narrativo propios del cine de McTiernan, consiguiendo lo que muchas cintas con una misma temática de tecno-suspenso no logran, superar el paso del tiempo.

Tras el éxito cosechado con *“Depredador”* y *“Jungla de cristal”* McTiernan aún tenía una prueba por superar. Necesitaba conseguir el beneplácito de toda una leyenda del mundo del cine, Sean Connery. Algo que logró gracias a este filme:

---

<sup>553</sup> El documental *“El motín: la verdadera historia del Octubre Rojo”* y el libro *The last Senti* de Gregory D. Young y Nat Braden (editado por la Naval Institute Press) han sacado a la luz estos datos. También es destacable otro acontecimiento importante en la base ficticia del escrito de Clancy y el filme de McTiernan. En 1961 el capitán Jonas Pleskys, de origen lituano, dirigió su submarino hasta Suecia (Gotland) en vez de al destino fijado por la Armada Soviética, Tallin (Estonia). Fue condenado por sublevación a morir fusilado pero la CIA logró llegar hasta él antes y lo mantuvo escondido de los ojos comunistas primero en Guatemala y después en aguas estadounidenses. “El motín que inspiró a Tom Clancy”, en *El país digital*, octubre de 2005 (Montevideo, Uruguay). Disponible en [www3.elpais.com.uy](http://www3.elpais.com.uy) [consultado el día 4 de diciembre de 2013].

*“Supe que lo estaba haciendo bien cuando él comenzó a llamarme ‘chico’. Era una especie de marca de aprobación. Al final de la noche él me decía “Buenas noches chico”. Sean ama las películas, realmente lo conoce todo sobre ellas. Y le gustaba mi forma de trabajar, la forma en que rodaba” (Venice Magazine, 1999).*

### **V. 3. V. “Los últimos días del Edén” (1992).**

*Se enfrentó a la moderna civilización...Defendió la selva amazónica...Descubrió que tenía poder para salvarla.*

#### **V. 3. V. 1. Resumen argumental.**

El doctor Robert Campbell, científico investigador para la compañía Aston, decidió llevar su trabajo de campo a la selva amazónica. Tras varios años de silencio, se ha vuelto a poner en contacto para solicitar material y un ayudante de investigación. En su respuesta es enviada la doctora Rae Crane, quien aparte de llevar el material, debe decidir si se sigue financiando los estudios del Campbell.

Tras un largo viaje hasta lo más profundo de la jungla, Rae llega al poblado de una tribu donde se ha instalado Campbell, adaptándose perfectamente. Éste no se muestra muy amable con la mujer, instándola a que abandone el poblado lo antes posible por riesgo a que pueda contagiar algo a los miembros de la tribu. Además, no es el ayudante que pidió, ella



tienen poca experiencia de campo a ojos del Robert. Pero la doctora no piensa irse con las manos vacías, quiere saber qué está haciendo Campbell perdido, alejado de la mano de dios, en plena jungla.

Tras varios días soportando la rudeza del asentamiento, conviviendo con los indígenas, Crane empieza a sentirse algo más cómoda. Pero sigue sin averiguar qué está analizando el doctor Campbell, quien no quiere compartir su descubrimiento, no por el momento. Tras mucho insistir, amenazando con tomar la decisión de eliminar toda la ayuda prestada por la compañía para la que ambos trabajan, lo que obligaría a Robert a volver a la civilización, éste le confiesa que ha encontrado un componente enzimático capaz de curar enfermedades, linfomas, es decir, capaz de curar el cáncer. Lo hace con el extracto de una flor que sólo crece en las copas de los árboles, Bromelia. La ha utilizado para estudiar sus resultados en un grupo de cobayas. Campbell le confiesa además que ha sido testigo de su poder en algunos miembros de la tribu, pero que su Datsua<sup>554</sup>, su hechicero, al verse suplantado por Robert abandonó el poblado, no pudiendo aprender de él cómo reproducir el suero curativo, de cuyo original apenas le queda ya muy poco.

---

<sup>554</sup> Permítasenos citar a Joseph Campbell cuando habla de los hechiceros tribales, centrada en el estudio psicoanalítico de la mitología pero que permite formarnos una idea de la importancia de dicha figura dentro de los clanes indígenas: *“El mistagogo o guía de almas, el médico de los primitivos santuarios selváticos dedicados a la prueba y la iniciación. El médico es el maestro moderno del reino mitológico, el conocedor de todos los secretos caminos y de las palabras que invocan a las potencias. Su papel es precisamente el del sabio viejo de los mitos y de los cuentos de hadas, cuyas palabras servían de clave para el héroe a través de los enigmas y terrores de la aventura sobrenatural. Él es quien aparece y señala la brillante espada mágica que ha de matar al dragón, quien habla de la novia que espera y del castillo donde están los tesoros, el que aplica el bálsamo curativo a las más mortales heridas y finalmente despide al conquistador, de regreso al mundo de la vida normal, después de la gran aventura en la noche encantada”*. CAMPBELL, Joseph: *El héroe de las mil caras*. Editorial Fondo de Cultura Económica. México. 1959. Pág.: 16.

Rae cree que semejante descubrimiento necesita de más material de investigación, mucha más financiación, un laboratorio en mejores condiciones y más personal de ayuda. Pero Robert se niega. Cree que toda esa parafernalia acabaría con el poblado indígena, quienes ya se ven amenazados por la construcción de una carretera que con toda seguridad atravesará su zona.

Los dos doctores pasan sus días intentando reproducir el suero con la ayuda de los nativos, al mismo tiempo que las distancias entre los dos van disminuyendo. Rae, desesperada, sugiere buscar al hechicero. Pero Campbell le dice que ya intentó hablar con él y no pudo sacarle nada. Éste tenía miedo de que al revelar sus secretos pusiera en peligro la tribu, algo que ya vivió el propio Robert en el pasado en tierras africanas.

Cuando uno de los niños del poblado enferma, su padre decide llevarlo a ver al hechicero. Campbell y Crane salen en su búsqueda. Durante la noche, el Datsua les visita sin llegar a hablar con ellos. Cuando reaparece ante los doctores de nuevo, reta a Campbell a luchar contra él para vengarse por la usurpación de su lugar en la tribu. Robert tiene que dejarse ganar para obtener el favor del hechicero, quien tiene claro que en el poblado sólo puede haber un ‘hombre medicina’. Cuando Campbell pierde, su oponente le dice que la flor no es importante, que solo es una ‘casa de bichos’. Las enigmáticas palabras del Datsua contienen el secreto del suero pero los doctores no son capaces de comprenderlas, así que regresan al poblado con el niño pero sin el hechicero. Ante tal situación y con Campbell atormentado por sus demonios internos, Rae decide usar el poco suero que les quedaba para salvar la vida del muchacho.

La carretera ha llegado al poblado, tienen veinticuatro horas para evacuarlo, después será demasiado tarde. La única forma de detener el avance es obteniendo un resultado positivo replicando el suero curativo. Crane y Campbell trabajan día y noche hasta que consiguen el suero. La clave estaba en las hormigas de azúcar, en los bichos mencionados por el hechicero.

Ambos corren en plena noche por la jungla para detener el avance de las monstruosas máquinas de construcción. Pero no pueden pararlas, avanzan implacablemente. Campbell se enfrenta a los trabajadores y éstos se defienden golpeándole brutalmente. Durante la refriega se produce un incendio que no tarda en extenderse con rapidez. Crane consigue arrastrar a Robert hasta el agua desde donde sólo pueden contemplar como las llamas arrasan con todo lo que encuentra a su paso.

Al amanecer solo quedan cenizas. Ya no hay poblado ni laboratorio, solo restos carbonizados. Los camiones se abren paso, el fuego les ha facilitado parte del trabajo. Campbell está derrotado, pero Crane intenta animarlo. El hechicero de la tribu ha vuelto para conducir a su pueblo a un nuevo asentamiento. Además, ha admitido a Campbell, el hombre medicina, a que los acompañe para aprender su ‘magia’, su medicina. Robert le pide a Rae que se quede con él. Todos juntos parten río arriba en busca de un nuevo emplazamiento donde construir un hogar, y en busca de las hormigas de azúcar que posibiliten nuevamente la reproducción del suero. La vida en aquellas latitudes, de cualquier ser por diminuto que sea, tiene mucho valor.

### V. 3. V. 2. La película.

McTiernan vuelve a la jungla. Lo hace para ofrecernos una película con un marcado mensaje ecologista donde el peligro sigue siendo muy real. Sitúa a sus protagonistas –nuevamente Sean Connery- en un ambiente edénico amenazado por el llamado progreso, la deforestación provocada por la construcción de una carretera en la selva amazónica. El hombre, vienen a decirnos, no es consciente del frágil equilibrio que debe salvaguardar con el entorno natural que le rodea para no fundir a negro su destino.

*“Para John McTiernan, el punto de vista que el hombre moderno tiene de la naturaleza, regulada mediante las leyes que los hombre le imponen, del control de sus regularidades empíricas, queda destruido. El cineasta define el papel del hombre en el universo a través de sus límites; límites sometidos al vaivén de las vicisitudes de la fortuna [...] El dilema sobre el conocimiento y sus consecuencias viene reforzado por un cántico a la solidaridad humana” (Dirigido por, 1999).*

Alejado del cine de acción y suspense que tantos éxitos le ha dado, el filme no deja de ser una obra personal de McTiernan, encontrando en ella elementos comunes tales como la destrucción provocada por el hombre, la adaptación y el enfrentamiento al entorno, la búsqueda de un equilibrio con éste, etcétera, inscritos esta vez en una temática diferente pero igualmente relacionada. La destrucción final del poblado indígena y la derrota del protagonista nos remite directamente al desolado final de *“Depredador”*.

Existe una parte oscura en el hombre que no suele manifestarse pero cuyas consecuencias quedan explicitadas en las películas de McTiernan, en el caso de *“Los últimos días del Edén”* es el progreso tecnológico y las posibilidades que éste ofrece. Por un lado se plantea el dilema personal del doctor Campbell, quien sabe que la comunicación de su descubrimiento contribuirá a la destrucción del último pedazo de Edén que queda en el planeta, pero, si decide guardarse el secreto, la cura contra la plaga del siglo XX (y XXI) como el mismo la denomina, tardará en tener una cura eficaz. Al mismo tiempo, la selva amazónica se ve amenazada por la construcción de una carretera, pues ya no existen fronteras comunicativas para el hombre, todas las barreras naturales han sido derribadas, pagando un precio, en ocasiones, demasiado caro. Del mismo modo que al comienzo de la cinta de acción veíamos la nave del Depredador tomar rumbo a la tierra para después hacerse invisible a los ojos del grupo liderado por Dutch mientras los eliminaba uno a uno, al comienzo de este nuevo filme la doctora Rae, de camino al poblado, se topa con la construcción de la carretera, con los trabajadores y su maquinaria pesada, para, durante el desarrollo de la trama central, mantenerse al margen, como una amenaza invisible pero presente, ya sea a través de ruidos o de una gran humareda que traerá consigo la destrucción final.

McTiernan vuelve a dotar la película de un aroma clásico, esta vez mediante la inclusión de la comedia de enredo. La pareja protagonista, el maduro doctor Campbell, rudo, misógino y misántropo, adaptado al mundo natural en el que ha estado viviendo los últimos años –Sean Connery afirmó haberse inspirado en el estilo particular del compositor Jerry

Goldsmith para crear la apariencia física del personaje<sup>555</sup> - y la doctora Rae, mujer de ciudad, sensible y educada, con dificultades para desenvolverse en una parte del mundo alejada de la civilización, son un reflejo más que evidente de las parejas protagonistas de las comedias de enredo o comedias excéntricas (las denominadas ‘screwball comedies’) que tanta popularidad alcanzaran cuando fueron interpretadas por actores de la talla de Katherine Hepburn, Cary Grant, Spencer Tracy, Irene Donne o Barbara Stanwyck entre muchos otros. Los papeles de Connery y Lorraine Bracco recuerdan a las parejas formadas por Tracy y Hepburn, en su diferencia de edad sobre todo, aunque el personaje de Rae Crane no es tan fuerte como los acostumbrados a encarnar por Katherine Hepburn.

Diferentes hasta la médula, su relación se va cimentando por medio de diálogos ingeniosos y replicas mordaces en las que el personaje masculino lleva las de ganar. Finalmente, no podía ser de otro modo, el amor surge entre ellos, pero sólo cuando el hombre ha conseguido, permítaseme la expresión, domar a la fiera. Al final del filme la doctora Crane está completamente integrada en el mundo indígena, la vemos vestir con ropa más apropiada, utilizando abalorios característicos de la tribu y con marcas de pinturas en el rostro; con la firme decisión de renunciar a la vida en la ciudad para perseguir un sueño junto al doctor Campbell. El estilo impreso por McTiernan nada tiene que ver al característico de las comedias de enredo, mucho más clásico, es decir, mucho más académico. Además, el escenario donde se desarrolla la acción nada tiene que ver con los ambientes urbanos y cerrados donde se encontraban los personajes de la ‘screwball comedy’; es por eso que McT utiliza el *scope* o *cinemascope* (es

---

<sup>555</sup> La inspiración para su figura la encontramos en el biólogo estadounidense Richard Evans Schultes (1915-2001), quien estudió las propiedades farmacológicas (alucinógenas principalmente) de muchas de las plantas que crecen en la selva amazónica viviendo entre los indígenas largas temporadas.

decir, una ratio de 2'35:1, muchísimo más panorámico) para captar en todo detalle la amplitud de la jungla amazónica, combinando el aspecto de pantalla con la continuidad y profundidad que aportan los suaves tróvelin que dominan la realización y el montaje.

*“Para alcanzar los árboles desarrollamos un sistema de cables que nos permitía movernos en los mismos, y después enseñamos a los actores como hacerlo. Ellos tuvieron un par de semanas para aprender a moverse de forma segura en los árboles y enseñamos también a la mayor parte del equipo. Al final de todo, no estoy seguro de si pasamos seis o siete días viviendo en los árboles. Fue algo muy difícil de rodar. Ojalá hubiera habido más escenas de árboles en el filme porque me encantan esas cosas”* (John McTiernan en EMERY, 2002, *op. cit.*, pág.: 185).

Pese al mensaje ecologista del que cualquiera puede formar parte, la película no se libró de cierta mala prensa, que no evitó su éxito a nivel internacional, como el propio McTiernan reconoce:

*“Para ser una película sobre el medio ambiente creo que lo hicimos muy bien. Conseguimos 60 millones en la taquilla nacional y 170 millones más o menos en total. Tuvimos un montón de críticas de grupos medioambientales por todo el mundo diciendo que estábamos dañando los árboles. Había historias continuas en la prensa sobre eso. Descubrimos que una persona en particular en Hollywood era quien las propagaba. Es*

*asombroso cuán cancerígenas pueden llegar a ser algunas personas”* (John McTiernan en EMERY, 2002, pág.: 186)<sup>556</sup>.

### **V. 3. VI. “El último gran héroe” (1993).**

*¡La gran entrada para el 93!*

#### **V. 3. VI. 1. Resumen argumental.**

La pantalla de cine se cierra sobre nosotros. La policía de Los Ángeles tiene rodeado un edificio donde un psicópata retiene a varios niños como rehenes. El psicópata es conocido como ‘el destripador’. Pero un policía se eleva por encima de todos, desobedeciendo todas las órdenes para hacer frente al monstruo. Es Jack Slater. Cara a cara con el maniaco descubre que uno de los niños retenido es su propio hijo. Se enfrenta al psicópata pero en mitad del duelo todo se nubla y apenas podemos atisbar como el destripador cae por el tejado arrastrando con él al crío.

---

<sup>556</sup> La película tampoco se libraría, años después, de una demanda oportunista. El doctor Wilburn H. Ferguson, en colaboración con Phillip Lambro, demandó a la agencia Creative Artist por utilizar su relato autobiográfico para desarrollar el filme. El susodicho doctor se reunió con la agencia en 1988 para vender un proyecto basado en su propia experiencia personal: había vivido con los indígenas ecuatorianos en el Amazonas en los años 30, estudiando sus costumbres y los usos medicinales de algunas plantas, e incluso había intentado persuadir a la Sociedad Americana del Cáncer para desarrollar una mejor búsqueda de una cura contra la enfermedad a partir del análisis de algunas plantas que sólo crecen en aquellas latitudes. Después, de vuelta a la civilización, había escrito el proyecto titulado “*Tsanza*” para hacerlo película y se lo presentó a la agencia, quienes nunca estuvieron interesados. Según Lambro, Pamela Kellman, quien había trabajado para él, presentó el material a Andrew G. Vajna, responsable de la producción final del filme de McTiernan. A la escritura de la presente tesis desconocemos si la denuncia llegó a prosperar y, en caso de hacerlo, en favor de quien. Cualquiera que éste fuere, no puede modificar el trabajo cinematográfico de todos los implicados en el filme.



Estamos en el mundo real, Danny Madigan está viendo la película de su héroe de acción favorito, pero en el clímax se ha perdido el enfoque. El proyccionista, Nick, amigo suyo, le ofrece la posibilidad de ver antes del estreno la más reciente película de Jack Slater, en un pase privado. Como no podía ser de otro modo, Danny se muere por asistir.

El niño acude a clase, pero es incapaz de paralizar su imaginación, que enseguida se evade de una aburrida clase para fantasear con una versión del Hamlet shakesperiano encarnado por su héroe de acción, Jack Slater. Por la noche, su madre se muestra preocupada por las ausencias reiteradas a clases del chaval, prefiriendo acudir al cine y no cumplir con sus responsabilidades. La mujer está preocupada porque Danny parece no vivir en el mundo real. Cuando ésta se va a trabajar, Danny sale de su piso para acudir a su cita con Nick, pero en la misma puerta es empujado por un ladrón. Acaba esposado en el cuarto de baño, incapaz de hacer nada, tan solo mirar como el caco se apropia de lo ajeno. Tras presentar la denuncia en una triste comisaria, corre directamente al cine. Allí Nick aún le espera para proyectar la película, pero antes le hace entrega de una entrada mágica que el mismísimo Houdini le dio cuando era un niño. Es un pasaporte a otro mundo, al menos eso le dice el proyccionista, pues él nunca ha tenido el valor de comprobarlo. Con la mitad de la entrada en su poder, Danny se sienta con sus palomitas y su refresco para ver las últimas aventuras de su héroe en “*Jack Slater IV*”.

Vivaldi, un importante mafioso, y su lacayo Benedict, portador de un ojo de cristal, están torturando a un hombre, el primo segundo de Jack, haciéndole creer cuáles son sus planes para hacerse con el control de la ciudad. Cuando Slater acude a casa de su primo, éste agoniza. Vivaldi ha

colocado un explosivo que hace volar por los aires la casa, pero Jack sale ileso. Unos secuaces del criminal se presentan para acabar el trabajo y Slater sale quemando rueda. Se produce una persecución a ritmo de rock. En plena lluvia de balas y explosiones la entrada que Danny guarda en su bolsillo comienza a ejercer su poder. De esta forma, un manojo de dinamita sale de la pantalla de cine para caer cerca del niño, y éste no puede hacer otra cosa que correr hacia el telón cinematográfico. La dinamita explota y tras el fogonazo, Danny se incorpora en el interior del coche de Slater. Pese a la confusión inicial la persecución continúa hasta saldarse con victoria para Jack.

Danny Madigan no se lo puede creer, está en la película, compartiendo protagonismo con su héroe favorito, Jack Slater. Una vez superado el shock inicial, Danny trata de convencer a Jack de que todo es una película. La comisaría, los agentes de policía que allí trabajan, todo lo que les rodea, incluso la información que el crío posee sobre la relación de Slater con su superior. El teniente no está muy seguro de quién demonios es el niño, y cómo sabe lo que sabe, así que decide emparejarlo con Jack hasta que todo quede resuelto.

Danny pretende demostrar a Slater que están en una película, intentando hacerle entender que el actor que le interpreta es una superestrella del cine de acción, pero no lo logra. Decide entonces llevarle hasta la casa de Vivaldi donde fue torturado su primo. Allí los recibe Benedict, la mano derecha del mafioso. Tras una breve conversación, Slater se va sin acabar de creer a Danny. En cambio, Benedict se sorprende de la información que el chico tiene en su poder y decide investigarlo un poco más.

Jack y Danny van hasta la casa de su ex mujer para ver a la hija del policía. Danny descubre que para Slater fue muy duro ver morir a su hijo a manos del destripador, algo que para el chico sólo fue una breve parte de la emocionante tercera entrega de la saga protagonizada por su héroe favorito. Slater sale un momento de la casa para despejar la mente de malos recuerdos. Es el momento que aprovechan los malos de la función para hacer acto de presencia. Benedict irrumpe en la casa para sonsacar información a Danny. El crio logra avisar a Jack quemando dinero falso. Cuando el policía entra en la casa se produce un salvaje tiroteo. Todos los villanos acaban muertos, pero Benedict logra huir con la cartera de Danny, y la entrada, en su poder. Antes de irse ha dejado un pequeño regalo en forma de ojo explosivo. Pese al destrozo, todos salen ilesos. Una vez a salvo, Benedict descubre las cosas extrañas que la entrada puede hacer, como si fuera un objeto de la dimensión desconocida.

Tras el desastre, el teniente no puede sino retirar la placa a Slater ante la consternación de toda la comisaria. Danny intenta animar a Jack porque comienza a comprender lo dura que puede ser su vida a pesar de que él solo es participe de hora y media en forma de película. Le anima a investigar el funeral de un mafioso rival de Vivaldi. Al llegar al velatorio descubren que todo está organizado para acabar con los rivales de Vivaldi. Slater interrumpe la vigilia y con la ayuda de Danny consigue evitar el desastre.

Vivaldi culpa del mal resultado de su plan a Benedict, quien no tiene miramientos a la hora de despachar a su jefe, ascendiendo por la vía rápida en el escalafón criminal. En el momento en que prepara su huida, Slater y

Danny atraviesan la pared de la casa con un coche, deteniendo a Benedict. Jack agarra al villano y lo lanza contra la pared haciendo que éste y su secuaz, en vez de dejar un agujero como suele ser habitual, atraviesen la pantalla de cine gracias a la entrada de Danny. Danny le dice a Jack que los malos están ahora en el cine, en su mundo, en el mundo real. Los dos atraviesan juntos la pantalla y caen de morros en la sala de cine. Sin tiempo para comprender lo que está sucediendo, Jack se lanza en persecución de Benedict, pero descubre que allí donde está ahora las cosas son muy diferentes. De un soleado día en Los Ángeles han pasado a una noche fría y lluviosa de Nueva York. Rompe la ventanilla de un coche para siguiendo caza al criminal y descubre que por vez primera siente dolor al hacer una de las cosas que para él son tan cotidianas. Cuando da alcance a Benedict, se lanza a estampar su coche frontalmente contra el que Benedict y su adepto han robado. Slater sale ileso y cuando intenta comprobar si el villano a fallecido en el accidente, sólo descubre el cuerpo de su secuaz. El policía no entiende nada. Danny le explica que al tener la entrada puede ir donde quiera. Todo supera a Jack. Por si no fuera poco, cuando alza la vista se topa con un enorme cartel que anuncia el estreno de **“Jack Slater IV”** protagonizada por la estrella Arnold Schwarzenegger.

Danny lleva a Jack a su casa para que pueda descansar y poder hacerse a la idea de lo que está viviendo. Conscientes de lo que puede hacer Benedict, salen a la caza del villano. Éste no ha perdido el tiempo, ha estado visitando los mundos de varias películas para traer al mundo real a los peores personajes posibles, porque en este mundo, como comprende pronto, los malos pueden ganar. Por el momento se ha conformado con hacerse acompañar por el destripador, el antagonista de **“Jack Slater III”**,

el asesino del hijo de Jack. Su intención es acabar con la vida de Schwarzenegger la noche del estreno; sin Arnold no hay Slater.

Slater y Danny averiguan los planes de Benedict y consiguen salvar la vida del actor, pero el destripador logra atrapar al chico. Vuelve a producirse una situación similar a la vivida por Jack y el psicópata, solo que esta vez no es el hijo de Slater sino Danny quien corre peligro. El destripador, consciente de lo que sucedió en su último encuentro no pierde el tiempo y lanza a Danny por el borde de la azotea. Slater se enfrenta al monstruo y termina por electrocutarlo. Se acerca al borde y comprueba que Danny está agarrado a una escultura saliente. La lluvia está haciendo que resbale, no tardará mucho en caer. Pero su héroe no le falla, consigue encaramarse, sujetarle y subirle hasta ponerlo a salvo.

Cuando todo parece calmado, irrumpe Benedict, quien dispara a Slater hiriéndolo de gravedad. Pero cuando todo parece a su favor comete el error de todo villano de película, se detienen en alardear de su plan maestro. Jack, con la ayuda de Danny, saca fuerzas de flaqueza y consigue disparar a Benedict en su ojo de cristal explosivo, haciendo de vuela por los aires. Pero con la explosión también se pierde la entrada, que va a caer a la entrada de un cine donde se proyecta el clásico *“El séptimo sello”*. Los poderes de la entrada permiten que la muerte, co-protagonista del filme, abandone la narración cinematográfica, salga de la pantalla y camine entre la gente por las calles de Nueva York.

De camino al hospital, Danny comprende que el único lugar donde Jack puede ponerse bien es la película que protagoniza. Secuestra la ambulancia a punta de pistola y se dirige al cine. Atraviesa con el vehículo

el vestíbulo y acompaña a Slater hasta la pantalla, pidiendo a gritos a Nick que proyecte cuanto antes el celuloide. Pero nada parece funcionar, la pantalla no se activa y Jack va a morir.

La muerte hace acto de presencia, quien había seguido la ambulancia por mera curiosidad. Pero no puede llevarse con ella a Jack, no está en su lista, la muerte no hace ficción. Pero Danny sí que aparece, aunque le queda una larga vida que disfrutar. Antes de irse, la encarnación del sueño eterno aconseja al chico que busque la otra mitad de la entrada.

Danny rompe la caja de la taquilla y consigue la otra mitad. Cuando se acerca con ella a Slater, su poder pone en marcha el proyector sin necesidad de haber encajado las bobinas. La magia del cine obra su milagro. El filme está en la pantalla y Danny ayuda a Jack a volver a su mundo, al que pertenece. Una vez allí, Slater se recupera sin problemas, apenas tienen un rasguño.

La despedida es amarga, pero ambos comprenden que pertenecen a mundos diferentes. Slater debe quedarse donde Danny pueda encontrarle y él tiene que estar en el mundo real para no dejar de creer en su héroe. Un hermoso atardecer con Slater alejándose en su coche pone fin a “***Jack Slater IV***”. La película de Danny Madigan no ha hecho más que empezar.

### **V. 3. VI. 2. La película.**

Con “*El último gran héroe*” John McTiernan se topó con la primera piedra molesta de su camino cinematográfico. Su intención de experimentar y elevar el cine de acción a un escalón superior se vio

frustrada por las perversiones a las que los productores del filme sometieron la película.

Siguiendo el ejemplo del clásico dirigido por Woody Allen *“La rosa púrpura de El Cairo”* (1985), pero alejándose del melancólico final de la cinta del autor neoyorquino, e incorporando el triunfalismo y la vitalidad propias del cine de acción hollywoodiense, McTiernan incardina la película en la particularísima temática del cine dentro del cine<sup>557</sup> para ofrecer un relato de maduración protagonizado por un maestro y un aprendiz, circunscrito en el emocionante mundo del cine espectacular de acción, incorporando comedia y aventura a una película en la cual, como ya ocurriera en *“Jungla de cristal”* (1988), juega con las convenciones del popular género cinematográfico para ofrecer un producto que llega más allá de las limitaciones genéricas narrativas impuestas. Si en *“Jungla de cristal”* ofrecía una visión autorial del cine más comercial facturado en Hollywood, en *“El último gran héroe”* concreta los reducidos esquemas – y los subvierte– que sirven de patrones para la producción de cintas destinadas a un rápido consumo cuya principal misión, dejando a un lado los ingresos comerciales, es evadir al espectador. Ambas películas demuestran la excepcionalidad de McTiernan para utilizar el género más allá de los estereotipos y estructuras más característicos, entiéndase, los más recurrentes y utilizados, pasados, si se quiere, por un filtro autorial.

---

<sup>557</sup> Esta temática ha producido excepcionales filmes en los que han tenido cabida las diferentes categorías genéricas (comedia, negro, suspense, terror, etcétera). Sirvan algunos ejemplos: *“La última orden”* de Josef von Sternberg (1928), *“Hollywood al desnudo”* dirigida por George Cukor (1932), *“Ha nacido una estrella”* de William A. Wellman (1937), *“El crepúsculo de los dioses”* del maestro Billy Wilder (1950), la obra maestra *“Cautivos del mal”* de Vincente Minnelli (1952), *“La gran aventura”* de Rafael Gil (1956), *“La noche americana”* de François Truffaut (1973), *“Cazador blanco, corazón negro”* dirigida por Clint Eastwood (1990), *“El juego de Hollywood”* de Robert Altman (1992) o *“Boogie nights”* de Paul Thomas Anderson (1997). La popularidad de este tipo de cine sobre el cine no ha decaído con el paso de los años.

Si “*Jungla de cristal*” incorporaba rasgos autoriales a una película de acción comercial, “*El último gran héroe*” es una reflexión autorial de la labor cinematográfica, no sólo de quienes participan en ella (todo el engranaje que rodea la producción de un filme desde el desarrollo de la idea hasta su comercialización en salas), también de su función social y cultural, ya sea el ofrecimiento de un producto artístico dentro de la industria cultura cinematográfica o un sencillo producto de fácil consumo para disfrutar en tiempo de ocio; una reflexión decimos, del cine en general, como ya hiciera en su momento en genio de Brooklyn, y del cine de acción en particular. Las películas de espíritu aventurero servían a Cecilia para superar las muchas crisis que atravesaba su vida al igual que las cintas de acción espectacular sirven a Danny para evadirse de la gris realidad que constituye su mundo. La diferencia entre una y otra película es el mundo donde se desarrolla gran parte de la acción. Tom Baxter abandona la película que protagoniza para ayudar a Cecilia, pero en “*El último gran héroe*” es Danny quien entra en el filme para ser ayudado por Jack Slater, tanto en el mundo de ficción como en el mundo real<sup>558</sup>.

Pero esta reflexión de autor se vio entorpecida, como señalamos al comienzo de estas líneas, por las modificaciones y manipulaciones que el filme sufrió incluso durante el rodaje del mismo. La falta de definición de los productores dificultó a más no poder la realización, como el propio McTiernan aclara:

---

<sup>558</sup> El filme de McTiernan cumple el pronóstico de Edgar Morin cuando cita a René Barjavel (autor francés): “*La evolución del cine concluirá cuando esté en condiciones de presentarnos personajes de tres dimensiones, coloreados y tal vez olorosos, cuando estos personajes se liberen de la pantalla y de la oscuridad de las salas para ir a pasearse por las plazas públicas y las viviendas de cada uno*”. MORIN, Edgar: *El cine o el hombre imaginario*. Editorial Paidós. Barcelona. 2011. Pág.: 46.



*“El ambiente en el estudio acerca de “El último gran héroe” no fue particularmente bueno y finalmente fue destructivo. Estábamos haciendo una película sobre un ‘padrino de hadas’. Se supone que debía ser infantil, PG-13 [guía paternal estricta, en otras palabras, no recomendada para menores de 13 años], una película para niños. Alguien, en mitad del rodaje dijo, ‘No, espera un minuto, estamos haciendo una película de acción’. Interrumpí una de sus reuniones y dije: ‘Caballeros, ¿Pueden arreglar esto?. Podemos hacer una película u otra, ¿pero cómo vamos a poder hacer ambas al mismo tiempo?’. Ellos comenzaron a reescribir el guión en mitad del rodaje para después ser rodado sin preparación. Acudíamos cada día y nos maravillábamos con lo que el estudio tenía en mente para que rodáramos la siguiente semana. ¿Cómo pudieron planificar el cambio del final de la película si empezamos en rodaje por el mismo?” (John McTiernan en EMERY, 2002, pág.: 186).*

Durante el rodaje, McT alertó a la estrella principal del filme de que algo no marchaba bien. Como el propio Schwarzenegger afirma: *“Yo estaba feliz de tener a John McTiernan como director porque había hecho “Depredador”, “Jungla de cristal”, “La caza del Octubre Rojo”. John siempre tiene una gran claridad de visión y me dio el primer indicio de problemas mientras rodábamos “El último gran héroe”. Estábamos tomando una copa después de filmar hasta las tres de la mañana en Nueva York y John dijo: «Lo que realmente estamos haciendo aquí es E. T.». Sentí que se me caía el alma a los pies al escuchar eso”<sup>559</sup>.*

---

<sup>559</sup> SCHWARZENEGGER, Arnold: *Desafío total. Mi increíble historia*. Editorial Martínez Roca. Barcelona. 2012. Pág.: 442.

Era la primera mala experiencia de McTiernan con un estudio cinematográfico y, desgraciadamente, no iba a ser la última, consiguiendo, las que le tocaría sufrir después, acabar con su carrera cinematográfica, esperemos que únicamente de forma temporal. Hasta entonces la relación que mantenía con los productores de sus filmes había sido propicia a la par que muy productiva, incluso con alguien tan megalómano como Joel Silver. Pero todo cambió con *“El último gran héroe”*:

*“Principalmente porque la gente involucrada no era muy solidaria. Eran simplemente tontos y no entendían el proceso de hacer una película. Este es el caso donde encontramos a gente de un estudio queriendo hacer negocio y no una película. Ellos se habían vendido el proyecto a sí mismos y entre sí de una forma tan imprecisa que era muy difícil saber qué querían hacer realmente. Así con todas las cosas. Entonces, cuando comenzó a convertirse en algo específico, tenías a gente al cago diciendo en diferentes direcciones: ‘No, haz esto, no, haz lo otro’. No puedes hacer eso mientras estás rodando”* (John McTiernan en EMERY, 2002, pág.: 186).

Con el director de Albany fuera ya, tras varios pases previos para probar la calidad de la película –sin una edición definitiva de la películas, en palabras de McTiernan: *“Estaba en un estado en el que ni siquiera se la enseñaría a los ejecutivos del estudio. Lo que les estábamos enseñando era lo que los editores le muestran al director diez días antes de terminar el rodaje”*(Dirigido por, 1999)-, el estudio responsable modificó el montaje del filme original de McTiernan, lo que unido a la decisión de estrenar la

obra en el verano en que Steven Spielberg daba un vuelco a los efectos especiales con su *“Parque Jurásico”*, no ayudó a una buena recepción de la película: *“Probablemente se deba a los remontajes que padeció la película a causa de los desfavorables sneak previews anteriores a su estreno, convirtiéndola en una montaña rusa, bien hecha, pero montaña rusa en suma. Se adivina en muchas de las secuencias que el montaje original debía ser menos artificioso, tal vez más denso que el definitivo. De todas maneras, cabe acercarse a “El último gran héroe” como a un film fallido, pero arropado por indudables atisbos de dignidad e inteligencia”* (Dirigido por, 1999).

Esos atisbos de dignidad e inteligencia, como vemos, no pasaron desapercibidos para el ojo crítico:

*“El cine siempre ha mostrado a la ficción cinematográfica desde prismas mitificadores, McTiernan, por el contrario, se atreve a cuestionar el valor de dicha ficción por cuanto no nos enseña a vivir, sino simplemente a mirar hacia otro lado y negar la realidad, sin intentar nada por superar las dificultades que plantea [...] Las imágenes de la película no paran de ironizar sobre ese cine de acción grotesco e hiperviolento que tanto Arnold Schwarzenegger como McTiernan han contribuido a definir. Por otro, se dedica a contemplar con cierta amargura la trastienda escondida bajo esa feria irónica [...] McTiernan presenta a los nuevos mitos de la denominada Meca del cine como un hatajo de ridículas máscaras sin entraña humana...Lo cual contrasta cruelmente con la solapada cita del cine que en realidad ama el cineasta: las marquesinas de una vieja sala de proyección*

anuncian una doble sesión con “**La noche del demonio**” (Jacques Tourneur, 1956) y “**La noche de los muertos vivientes**” (George A. Romero, 1968); un poster de “**Roma**” (Federico Fellini, 1972) decora el apartamento donde vive Danny; el personaje de la muerte de “**El séptimo sello**” (Ingmar Bergman, 1956) saldrá de la pantalla para deambular entre los hombres no como ficción sino como aterradora realidad...” (Dirigido por, 1999).

La prestigiosa *Cahiers du cinéma* afirma que la película tiene una postura ‘post-moderna’, logrando superar de algún modo la mera temática del cine dentro del cine; una postura que el realizador trató de imprimirle al filme, como él mismo ha llegado a afirmar (en *Cahiers du cinéma*, número 577, marzo, 2003):

“Postmoderno es el término exacto que define “**El último gran héroe**”. Al igual que hoy en día se construyen edificios para que parezcan construcciones antiguas, como si fueran un comentario sobre los edificios antiguos, “**El último gran héroe**” es, efectivamente, un comentario sobre un filme de acción. Y es una relectura o reinterpretación de *La Cenicienta*. En todo caso, así es como la diseñé. Una vez más hubo muchas luchas políticas en torno a la película [...] Porque yo era *Cenicienta*. Me dije a mí mismo: Si, ya sé que es una película de Schwarzenegger, pero yo quiero hacer *Cenicienta*. En el camino comenzaron a añadir más y más explosiones, tratando de vender una película de acción. Ellos (los productores y propietarios últimos del filme) estaban imitando y falsificando una película postmoderna. Ellos querían que el niño se acabara convirtiendo en el propio héroe de acción

*que gobierna sobre su mundo. Arnold pensaba lo mismo que yo. Traté de decirles: No puedes hacer eso, no puedes decir directamente a los niños: la solución a todos vuestros problemas es coger una arma y disparar a todo lo que se mueve. ¡No van a resolver la crisis de la adolescencia convirtiéndose en Arnold Schwarzenegger!”.*

El filme se estrenó antes de tiempo, sin algunas secuencias debidamente editadas y sin contar con el beneplácito de McTiernan. La recepción negativa fue respondida con repeticiones y nuevas tomas que se añadieron al remontaje sin la participación del director. Del desastre que McT estaba viviendo en sus carnes aprendió dos lecciones: *“Bien, lo primero de todo, aprendí lo idiota que es estrenar una película la semana posterior a “Parque Jurásico”. Y, además, que un estudio hará cualquier cosa para sacar una película, aunque no esté terminada, como fue el caso”* (Venice Magazine, 1999). Para alguien que trata de mantenerse al margen del juego de Hollywood todo cuanto le sea posible mientras realiza su trabajo, la experiencia no pudo ser más negativa. Por todo ello, y tras los nefastos resultados que el filme estaba cosechando en su país, McTiernan decidió hacer borrón y cuenta nueva y centrarse en un nuevo proyecto, en una película en la que se sintiera cómodo, volviendo a recuperar el personaje de John McClane, tratando de dirigir un filme en el que recuperara la diversión tan buscada por el neoyorquino y con el que divirtiera a los espectadores que tanto amaban al policía más desenfadado que ha dado el cine.

### **V. 3. VII. “*Jungla de cristal. La venganza*” (1995).**

*En un buen día él es un gran policía. En un mal día él es el mejor que hay.*

#### **V. 3. VII. 1. Resumen argumental.**

Amanece un día caluroso en la ciudad de Nueva York, la gente se pone en marcha pero la rutina diaria es interrumpida por la explosión de una bomba en un centro comercial. El autor del atentado, quien se hace llamar Simon, se pone en contacto con la policía para exigir que uno de sus agentes, John McClane, haga lo que él ordene si no quieren que haya más explosiones por toda la ciudad. El inspector jefe Walter Cobb busca a un suspendido, resacoso y casi divorciado McClane para hacerle caminar, sin más indumentaria que un cartelón con la leyenda ‘odio a los negros’, por el barrio afroamericano de Harlem.

En el barrio vive y trabaja Zeus, un afroamericano con problemas de racismo que salva la vida a McClane al evitar que una pandilla de jóvenes apalee y apuñale al policía. De esta forma se ve envuelto en el juego que Simon ha preparado para John. McClane es readmitido en el cuerpo y convence a Zeus de que le ayude pese a la actitud racista de éste. Simon obliga a John y a Zeus a ir hasta la cabina telefónica que hay junto a la estación de metro de Broadway con la calle 72 y contestar su llamada para evitar otra explosión. Deben de hacer en un tiempo limitado.

Tras llegar y responder a las capciosas preguntas del terrorista, quien juega con los dos hombres a su antojo, les propone otro reto: llegar hasta la cabina telefónica que hay en la estación del metro de Wall Street para evitar que una bomba explote en uno de los abarrotados convoyes cuando éste pase por dicha estación. No pueden desalojar el metro y sólo se pueden desplazar en transportes público. El policía y su acompañante se hacen con un taxi y atraviesan el parque central de Nueva York para poder llegar a tiempo, pero el tráfico es horroroso en la ‘gran manzana’. McClane decide que Zeus continúe en el vehículo e intente llegar al teléfono, mientras que él se lanzará al metro para encontrar la bomba. John arriesga su vida y consigue entrar en el vagón donde localizará el explosivo. Se dirige hasta el final del tren para lanzarla fuera. Zeus, quien ha llegado sin problemas, no puede responder a Simon la ausencia de John. Por eso, pese a lanzar el explosivo fuera del vagón, la bomba hace explosión, destrozando por completo la estación de metro. Hay muchos heridos, pero McClane y Zeus solo se encuentran magullados.

En el escenario del atentado, los dos hombres son reclamados por el FBI, descubriendo que Simon es en realidad Simon Peter Gruber, hermano de Hans Gruber, con quien McClane se las vio y las deseó en Los Ángeles, un par de películas antes. Creen que se trata de una *vendetta* personal, pero nada más lejos de la realidad. Simon, quien está varios pasos por delante de todos, informa a McClane, Zeus, la policía y el FBI que ha colocado una enorme bomba en uno de los 1446 colegios de la ciudad y que hará explosión a las tres de la tarde. Las interferencias de la radio policial pueden hacer explotar el artefacto, así que les aconseja no desalojar los edificios públicos. Pero John y Zeus deben de ir a una plaza para localizar otro pequeño explosivo antes de que éste se active. Tras la dispersión

generalizada de todos los miembros de la policía de Nueva York, Simon, que lo ha observado todo desde las alturas, revela sus auténticas intenciones. Con ayuda de su personal ejército irrumpe en las cámaras del Banco de la Reserva Federal de Nueva York, donde hay guardado más oro que en Fort Knox. La bomba en el colegio es la distracción; la bomba en la estación de metro parte de la logística. Simon es dueño y señor del lugar para robar el oro a su antojo. Como su hermano, su objetivo final es un robo.

McClane y Zeus desactivan la bomba del parque, pero el policía, que no es nuevo en estas lides, sospecha de las intenciones de Simon, por lo que decide volver a Wall Street. Allí descubren que se han llevado todo el oro. Para poder sacarlo de la ciudad necesitan camiones grandes y una ruta donde pasen desapercibidos. El ingenio de McClane se pone en marcha y descubre que la mejor ruta es el acueducto que sale de la ciudad. John se pone en marcha y pide a Zeus que siga la última pista de Simon, un callejón sin salida destinado a acabar con la vida de los dos hombres, un plan que la ausencia de John echa a perder.

McClane llega al acueducto y desde allí avisa a sus superiores de las verdaderas intenciones de Simon, pese a lo cual no dejan de buscar la bomba en los colegios, especialmente cuando el ladrón, irritado por las molestias que le está causando el policía, avise a la radio de la colocación del explosivo y comience a cundir el pánico por la ciudad.

John consigue acercarse a Simon, pero su desenfado provoca al germano, y éste hace volar por los aires el acueducto. McClane sale disparado por una pequeña exclusiva a modo de geiser, topándose en su



camino con Zeus. Los dos hombres consiguen huir de los secuaces de Simon una vez más. Tras una peligrosa persecución acaban con ellos. Los registran y encuentran paquetitos de monedas que McClane interpreta como pago para un peaje, como el de un puente que podría llevar el oro hasta un buque con el que huir del país.

Mientras tanto, la policía encuentra la bomba. La desactivación será difícil y deciden aguantar hasta el último momento para sacar a los niños del centro. John y Zeus localizan el barco y saltan desde el puente hasta él, arriesgando sus vidas nuevamente. Pese a la caída, ambos continúan en pie, listos para derrotar a Simon y sus hombres. Atónitos, McClane y Zeus descubren horrorizados que la gran bomba de la que hablaba Simon está en realidad en el barco, la del colegio es un señuelo, como pueden comprobar los agentes de policía allí concentrados. Los dos hombres son retenidos por Simon, quien les informa de su intención de hundir el carguero con todo el oro, para poder colapsar económicamente a las grandes potencias mundiales. La recompensa de todo el esfuerzo es poder matar al hombre que lanzó a su hermano desde treinta pisos de altura.

John y Zeus consiguen librarse de sus ataduras y corren por la cubierta del barco para salvar sus vidas. Siguiendo la clásica tradición, lograr saltar al agua en el último segundo. Los dos hombres han salvado la vida, pero John no se fía de Simon, conoce a la familia. No cree que el oro estuviera en el barco. Pese a todo, Zeus le anima a que llame a su mujer. Mientras intenta establecer la llamada, saca un pequeño bote de aspirinas que el propio Simon le entregó antes de abandonar el barco, sin tener en cuenta que ese amable gesto será su perdición. El bote fue comprado en un establecimiento cercano a la frontera con Canadá.

Con todos los hombres disponibles, McClane y Zeus se dirigen hasta allí para arrestar a todos cuantos intenta huir. Pero Simon no se entregará fácilmente. Subido en su helicóptero, persigue a los héroes desde los cielos sin dejar ni un solo momento de dispararles. McClane, arriesgando su vida y con solamente dos balas, como ya ocurriera cuando se enfrentó a Hans, se planta ante Simon. John dispara a unos cables de luz que impactan en las hélices del aparato pilotado, explotando por lo aires, matando a Simon y sus secuaces con él.

El largo día por fin ha terminado, McClane ha conseguido acabar con la amenaza y recuperar el oro. Pero ahora tienen una misión mucho más difícil, tiene que lidiar con su mujer, pero eso es otra *jungla* en la que sobrevivir.

### **V. 3. VII. 2. La película.**

Tras el fiasco que supuso “*El último gran héroe*” en muchos aspectos –problemas para trabajar con un guión finalizado, irrupciones en el rodaje, problemas con los productores, nuevas tomas, remontajes, etcétera-, que no todos, es obligado decirlo, McTiernan intentó (y consiguió) volver a un terreno donde se sintiera cómodo, donde pudiera desplegar sus dotes cinematográficas con libertad, y por ello se hizo cargo de “*Jungla de cristal. La venganza*”, donde dirige a Bruce Willis en su tercera encarnación del policía John McClane.

Para esta nueva entrega de una de las mejores sagas del cine de acción, John McTiernan tenía claro que no quería realizar la misma

película que ya rodara a finales de los años ochenta, motivo por el cual rechazó ponerse a las ordenes de “*La jungla 2. Alerta roja*”, además de por encontrar más atractivo el proyecto personal de adaptación de la persecución novelizada del submarino Octubre Rojo.

*“No me gustó el primer guión de la secuela de “Jungla de cristal”. Ellos querían que saliera fuera e hiciera la misma película de nuevo, creo que eso es algo tonto. Es una idea muy simplista. Es una idea de productor –hemos hecho algo de dinero, ahora queremos hacer más dinero. No quería hacer exactamente lo mismo. Así que pasé”* (John McTiernan en EMERY, 2002, *op. cit.*, pág.: 182).

La intervención del guionista Jonathan Hensleigh fue esencial para el retorno de McT al universo de McClane:

*“Estábamos trabajando en otro proyecto y le pregunté por algún otro material que tuviera esbozado. Me trajo lo que tenía, lo leímos y me dijo, ‘sabes, podrías colocarlo en “Jungla de cristal”’ [el proyecto era “Simon says”, Simon dice en castellano]. Era retomar el pulso de lo que, para mí, le falta a los segundos intentos sucesivos de secuela. Era una película en sí misma. Yo no quería simplemente reproducir algo que ya había hecho. No iba a hacer la original “Jungla de cristal” otra vez. No intentaría repetirme a mí mismo. No intentaría hacer lo mismo porque creo que eso es un encargo para tontos. E intencionadamente lancé una bola curva e hice algo diferente a la original “Jungla de*

*crystal*”. Si lo conseguí o no, el tiempo lo dirá, yo no lo sé” (John McTiernan en EMERY, 2002, *op. cit.*, pág.: 187).

Como él mismo sabía: “No puedes contar la historia de John McClane de nuevo. Sabes que ya la has contado y la audiencia ya la conoce. Así que tienes que dar un giro y contar otra historia”; una historia que sigue la máxima de las segundas, terceras, cuartas y quintas partes cinematográficas: ¡más grande y más espectacular!. Por eso transformó la ciudad de Nueva York en la nueva jungla donde se movería McClane, consiguiendo un ejemplo perfecto, no sólo del cine de acción realizado durante los años noventa, que seguía los cánones establecidos, en parte por el propio McTiernan, en los años ochenta, sino además, una de las mejores películas donde analizar el cine de acción anterior a los atentados acaecidos el 11 de septiembre de 2001 (no sólo en su nivel fílmico, también en todos los procesos de producción, promoción, distribución y éxito final). Una película que el director ha reconocido, sería prácticamente imposible rodar hoy día (rodar, pero no producir, pues en los últimos años, coincidiendo con el décimo aniversario del desastre, muchas han sido las películas que de una forma u otra han hecho saltar por los aires la ciudad estadounidense, suponiendo una alegoría más o menos acertada, más o menos intencionada, sobre la fatídica mañana de aquel martes del 2001): “Esa película [por la tercera parte de la jungla] no se podría y no se debería hacer hoy día. Yo no sé como los acontecimientos del 11 de septiembre han cambiado la forma de hacer filmes de acción. En América y en Hollywood, todos viven en la actualidad como si fuera 1905...ahora sabemos que el mundo en el que crecimos ya no será más, pero ignoramos como será el porvenir” (*Cahiers du cinéma*, número 577. Marzo, 2003. París).

La “*Jungla de cristal. La venganza*” vuelve a contar con villanos germano parlantes, aunque cometan errores gramaticales y de pronunciación intencionados, pero, su contenido ideológico, sin estar vaciado del todo, es mucho menor que en la primera película de la saga. El contexto político es diferente, las circunstancias en general que rodean la producción del filme son diferentes, ya no estamos en los años marcados por el férreo gobierno de Ronald Reagan y George Herbert Walker Bush (algo más moderado en algunos aspectos que tendrían su reflejo en el cine facturado en Hollywood) y el temor a la futura Unión Europea que amenazaba la hegemonía económico-militar de quienes fueran colonia británica<sup>560</sup>, sino en los años de bonanza de la era Clinton que finalizarían con el ignominioso acto de derogar la conocida como ley Glass-Steagall (‘Banking Act’ aprobada en el año 1933 tras la crisis financiera). Puede interpretarse el saqueo de las reservas de oro en la ciudad de Nueva York como un trasunto de la peligrosa competencia que la desregulación financiera cada vez mayor en Europa suponía para Estados Unidos, o de las diferentes reinterpretaciones ‘a la carta’ que los sucesivos directores de la Reserva Federal hicieron de la famosa ley. Sea como fuere, la película dirigida por McTiernan aboga por el entretenimiento espectacular, dejando las interpretaciones ideológicas, como corresponde, al respetable, pero barnizando, como es habitual en él, todo el filme de cierto humor negro,

---

<sup>560</sup> Los años de Reagan y Thatcher están marcados por la progresiva desregulación de los servicios financieros y de la banca siguiendo las perversas doctrinas de Milton Friedman y la Escuela de Chicago. Podemos permitirnos la licencia de fechar el origen de esta transición en 1986 cuando ‘la dama de hierro’ aprueba la ley de desregulación conocida como ‘big bang’. Durante los finales años de la década la estabilización de la Unión Europea en sustitución del antiguo Mercado Común como entidad política y económica de primer orden despertó muchos recelos entre los estadounidenses temerosos de cualquier signo de competencia en todos los campos en los que hasta el momento era líder en solitario. En el filme, el ataque de los ‘europeos unidos’ al son del himno no oficial de la unión, no sólo está centrado en las arcas empresariales (aunque la compañía Nakatomi sea japonesa), también pone en peligro la familia tradicional –no olvidemos que al comienzo de la película Holly utiliza el apellido de soltera pero al final se reconcilia con su marido volviendo a usar el apellido McClane- y la fe (el desarrollo narrativo tiene lugar en las vísperas de navidad).

aunque, como ya hemos afirmado, algo menor que en la primera película de McClane<sup>561</sup>.

Aquella, que se caracterizaba por ofrecer un robo planeado por unos villanos europeos (alemanes, que, podemos suponer de un pueblo tan acostumbrado a las reducciones estereotípicas, es lo mismo que decir Europa, al menos en cuanto a economía se refiere) en suelo estadounidense, colándose en la caja fuerte de una compañía japonesa (*“lo de Pearl Harbor salió mal, así que intentamos vencerles con la electrónica”*), poseía uno de los elementos que, a juicio del filósofo Slavoj Žižek, más adaptable ideológicamente hablando existen, el cuarto movimiento de la Sinfonía número 9 de Ludwig Van Beethoven, también conocido como *Himno de la alegría*. Poco importa si McTiernan no sabía qué estaba utilizando o si en realidad homenajeara a su manera la violencia central de la película de Stanley Kubrick que también hace uso de la sinfonía, *“La naranja mecánica”*. Permítasenos citar al filósofo, aunque sea prolijo, cuando habla de los usos e interpretaciones del famoso himno para vislumbrar la dimensión que puede alcanzar semejante comentario ideológico (extraído del documental *“Guía ideológica para pervertidos”*, de Sophie Fiennes, 2012):

*“¿Qué representa el célebre Himno de la alegría?.*

*Normalmente se entiende como una oda a la humanidad en sí,*

---

<sup>561</sup> El rostro de Harry Callahan (Clint Eastwood) se mantiene hierático e imperturbable mientras corre por las calles de San Francisco de una cabina telefónica a otra por culpa del despiadado juego que el asesino Scorpio (un remedo del tristemente célebre asesino del zodiaco) a preparado para él en *“Harry el sucio”* de Don Siegel (1971); el policía socarrón interpretado por Bruce Willis a punto está de regurgitar bilis mientras pasa por una experiencia muy similar por las calles de Nueva York. El primero era (el personaje) un ejemplo perfecto del hombre duro y fuerte que sirvió de inspiración para los años dominados por Reagan, mientras que el segundo refleja perfectamente el relajamiento en las conductas, no ya sólo sociales, de los años noventa.

*hermandad y libertad de todos los pueblos, y llama la atención la adaptabilidad universal de esta reconocida melodía. Puede ser empleada por movimientos políticos completamente opuestos entre sí: en la Alemania nazi se utilizó ampliamente para celebrar grandes eventos políticos. En la Unión Soviética, Beethoven era adorado y el Himno de la alegría era tocado casi como una canción comunista. En China, en tiempos de la Gran Revolución Cultural, cuando casi toda la música occidental estaba prohibida, la Novena Sinfonía fue aceptada y su interpretación permitida como música burguesa progresista. En la extrema derecha, en Rodesia del Sur, antes de convertirse en Zimbabue se proclamó la independencia para poder posponer la abolición del Apartheid, entonces, durante ese par de años de independencia, de nuevo la melodía del Himno de la alegría, con la letra cambiada por supuesto, fue himno del país. En el extremo opuesto, cuando Abimael Guzmán –Presidente Gonzalo-, líder de Sendero Luminoso, la guerrilla de extrema izquierda en Perú, un periodista le preguntó por su pieza musical favorita, también respondió la Novena Sinfonía de Beethoven, el Himno de la alegría. Cuando Alemania todavía estaba dividida y sus equipos participaban juntos en las olimpiadas, cuando algún alemán ganaba una medalla de oro, de nuevo sonaba el Himno de la alegría en lugar del himno tanto de Alemania Oriental como Occidental. Incluso en la actualidad, el Himno de la alegría es considerado el himno no oficial de la Unión Europea [...] Así es como debe trabajar toda ideología, además de siempre funcionar como un contenedor vacío, abierto a todo sentido posible”.*

En “*Jungla de cristal. La venganza*”, McTiernan cuenta de nuevo con Michael Kamen para la realización de la banda sonora. Los dos se ‘apropiaron’ de otra tradicional música para insertarla en el filme. Nos referimos a la popular canción *When Johnny comes marching home*, es decir, cuando Johnny marcha a casa (regresa al hogar, y lo hace marchando en sentido castrense). Compuesta por Patrick Sarsfield Gilmore (soldado de la Unión) bajo el pseudónimo de Louis Lambert<sup>562</sup> durante la Guerra de Secesión estadounidense (1861-1865) para levantar los ánimos a los soldados antes del ansiado regreso a casa, se difundió con rapidez entre las huestes del norte y también entre las del sur (especialmente tras la derrota). Kamen y McTiernan priorizan su carácter militar al atribuir como leitmotiv la melodía a Simon y sus secuaces (restando el valor sentimental, anímico, que tuvo en su origen), con cierta dosis de ironía, ya que éstos son ex soldados repudiados cuando Alemania unificó sus partes Oriental y Occidental; Simon y sus hombres no tienen hogar al que marchar, por eso pretenden robar el oro, para ‘comprar’ un país al que llamar hogar. Utilizar una canción popularizada durante uno de los acontecimientos más importantes en la formación de la nación estadounidense para caracterizar a un grupo de profesionales del robo que pretender hacerse con el oro de la reserva federal de un país caracterizado por invadir otros estados para hacerse con sus recursos y custodiarlos, es sencillamente genial. Curiosamente, la canción, como ocurriera con la sinfonía de Beethoven, también fue utilizada por Kubrick para una de sus películas, no referimos a “*¿Teléfono rojo?, volamos hacia Moscú*” (1964).

---

<sup>562</sup> Inspirada en una canción irlandesa contra el alistamiento británico, *Johnny, I hardly knew ye*, no sólo es popular entre los soldados, la televisión y el cine han ayudado a la divulgación de su melodía: *When Johnny comes marching home again / Hurrah! Hurrah! / We'll give him a hearty welcome then / Hurrah! Hurrah! / The men will cheer and the boys will shout / The ladies they will all turn out / When Johnny comes marching home.*



Las continuaciones nunca han sido admiradas por la crítica, y el nuevo filme de McTiernan no fue una excepción. Pese al éxito de taquilla internacional que supuso las nuevas aventuras de John McClane (alcanzó los cien millones de dólares de recaudación sólo en Estados Unidos, mientras que a nivel internacional estuvo cerca de los 254 millones de dólares, convirtiéndose en la segunda película más vista de 1995, sólo superada por, una película infantil no podía ser de otro modo, “*Toy story*” de John Lasseter), para muchos críticos, la película era una repetición de la misma fórmula planteada en la primera entrega, de cuya quema sólo se salvaba la labor en dirección de McT: “*Un film tan vulgar y manido que solamente nos exime del sopor la excelente labor técnica de McTiernan quien, huelga decirlo, está capacitado para cosas mucho más atractivas que este rutinario ‘fast food’ cinematográfico*” (Dirigido por, 1999, op. cit.). Roger Ebert supo ver las cualidades espectaculares que la película ofrece al espectador: “*Es básicamente un juguete de acción con cuerda, inteligentemente hecho y entregado con mucha energía. Ofrece justo lo que anuncia, con creces* [juego de palabras, ‘with a vengeance’ en el título original significa ‘con creces’, aunque aquí se simplificara en ‘la venganza’]” (Chicago Sun-Times, 19 de mayo de 1995).

Como apuntaba algún crítico, McTiernan no sólo sabe moverse por terrenos conocidos, también está capacitado para obras de mayor envergadura (y presupuesto), de mayor calado, de mayor atractivo por utilizar las palabras de la crítica. Ese reto lo constituirá su siguiente filme, en el cual volvió a vivir los sinsabores de una industria dominada por megalómanos productores; pese a los obstáculos, nadie puede borrar su impronta de los filmes que dirige, su calidad artística y autorial queda por encima de cualquier manipulación, como demuestra su siguiente película.

### **V. 3. VIII. “El guerrero número 13” (1999).**

*Un hombre corriente...un viajero extraordinario.*

#### **V. 3. VIII. 1. Resumen argumental.**

Ahmad Ibn Fadlan, un noble árabe de Bagdad, se ve expulsado de su reino por pretender a la mujer de un amigo del Califa. Nombrado embajador de las tierras del norte, su expedición le lleva hasta territorio vikingo, en compañía de su viejo amigo Melquisedec. Allí comenzará a aprender sus costumbres y sus tradiciones, su cultura, desde el funeral de un jefe, o rey, hasta el nombramiento de uno nuevo.

La tranquilidad se ve rota cuando un emisario de tierras norteadas llega al poblado para informar que están siendo atacados por criaturas demoníacas que matan todo cuanto encuentran a su paso para después devorar sus cadáveres. Ibn es nombrado por el oráculo de la tribu el guerrero número trece (como trece lunas tiene el año, pero el último no debe ser del norte) y emprende un extraordinario viaje con sus doce acompañantes para enfrentarse a los terribles seres.

Poco a poco se va haciendo a las terribles condiciones de las tierras septentrionales, así como a la rudeza, y suciedad, del trato vikingo. Escuchando, aprende su lengua, lo que le permite granjearse la simpatía de uno de ellos, Herger-Joyous, y del recientemente nombrado nuevo rey, Buliwyf, a quien atrae la capacidad de Ibn para dibujar los sonidos, es decir, para escribir. El rey vikingo tiene la intención de que le enseñe.

A su llegada al pueblo del norte se encuentran con una aldea indefensa, poblada por mujeres, niños y ancianos. Los hombres están siendo diezmados por las criaturas. Cuando un niño procedente de un poblado cercano llega a ellos ensangrentado, los trece guerreros deciden comenzar su misión. Se acercan a un lugar junto al valle, donde sólo encuentran los restos de una terrible carnicería.

Encuentran una pequeña figura que representa a la madre de los Wendol, criaturas mitad animales, mitad demonios, que atacan con la bruma y se comen a los muertos. Salen de noche, nadie los oye, sólo se encuentran los cuerpos por la mañana. Algunos testigos hablan de dientes de león, cabeza de oso, pezuñas y garras; pueden caminar a dos y a cuatro patas. Y siempre les precede el gran dragón luciérnaga, el dragón de fuego. Una enorme criatura que baja la montaña cuando atacan.

Ante tal horro, Buliwyf ordena que se refuerce la seguridad en la aldea, construyendo fosos y empalizadas. Éstas no evitan que la primera noche sean atacados por los Wendol. Tras una sangrienta batalla, en la que los guerreros aseguran haber herido mortalmente a más de un demonio, solo pueden encontrar los cuerpos de sus propios caídos, pero todos sin cabeza. Pero no tienen tiempo para llorar a sus muertos, deben fortificar el poblado antes del próximo ataque.

Durante otro atardecer, la bruma que se avecina es la señal del inminente ataque. Comienzan a oír los cuernos y pronto ven al dragón, a la serpiente de fuego. Las nuevas defensas deben resistir el ataque. Ibn, un hombre culto, no cree en dragones, así que decide aproximarse y ver la

gran serpiente de cerca. Lo que descubre es peor que cualquier dragón. Es una caballería compuesta por cientos de seres. Los Wendol atacan con fuego, lanzas y flechas desde fuera de la aldea. Pese a resistir, las criaturas consiguen entrar. Entonces se produce la lucha cuerpo a cuerpo. Hablan las espadas. Ibn, temeroso de los seres demoniacos, consigue acabar con uno de ellos y descubre entonces que en realidad son hombres, hombres con pieles de oso, pero hombres. Algo a lo que puede hacer frente con mayor valentía. Cuando el asalto finaliza y los Wendol se retiran, las bajas y los destrozos que han ocasionado son irremplazables.

Tras la batalla examinan los cadáveres de los Wendol, de los hombres-oso. Al racionalizar sus temores, Buliwyf ordena salir a cazar a sus enemigos, pues como hombre, debe tener un lugar donde morar, donde descansar y dormir. Antes de la partida, los guerreros consultan a una sabia anciana. La mujer les informa que para acabar con ellos es necesario acabar primero con la madre de los Wendol, este sería el inicio de su fin, de su bondad, sin ella, están perdidos. Pero también es imprescindible que derroten al jefe de sus guerreros, a quien porta los cuernos del poder.

Ibn y sus compañeros reflexionan. Los hombres-oso se visten con pieles de oso, porque le rinden culto como animal totémico. Por lo tanto, deben comportarse como los osos. Y los osos de las cavernas se refugian en cuevas cuando han de descansar. De esta forma marchan hacia las cuevas de los acantilados donde encuentran el asentamiento de los Wendol. Se internan sigilosamente en las cuevas, arrastrándose por sucios y pequeños conductos, moviéndose entre ellos sin ser detectados. Desciende hasta alcanzar el lugar sagrado donde mora la madre de los Wendol. Buliwyf es quien le hace frente. Consigue arrancar su cabeza pero también es herido

con veneno. El ataque alerta a los hombres-oso y los guerreros solo pueden huir descendiendo por las cavernas. Siguen el curso del agua hasta dar con una salida subterránea a mar abierto y consiguen huir.

De vuelta en el poblado, a Buliwyf le queda poco tiempo y le pide a Ibn que le honre dibujando, escribiendo, su historia, para que su nombre y sus hazañas perduren en el recuerdo. Ahmad le dice que cualquier hombre sería honrado si tuviera la oportunidad de narrar la vida del rey vikingo.

La venganza de los Wendol, comandados por su jefe guerrero no se hace esperar. Buliwyf hace un último esfuerzo y sale a la batalla para inspirar confianza a sus hombres. Juntos entonan una oración funeraria, pues creen que tras la batalla, todos ellos despertaran en el Valhalla.

Todo el poblado participa en la batalla decisiva. Las muertes se suceden en uno y otro bando. Es un auténtico baño de sangre. Buliwyf, debilitado, hacer frente el jefe guerrero y consigue acabar con su vida. En ese mismo momento, con los Wendol descabezados, éstos huyen en estampida. Se ha conseguido la victoria. Buliwyf, sentado en una suerte de trono en la empalizada, muere como el rey que fue.

Tras asegurarse que no tendrán lugar más ataques, los supervivientes parten de regreso. Ibn ha de retomar su camino, siguiendo hacía el norte, pero sin olvidar los amigos que ha hecho entre los vikingos. Él se encargara de dibujar sus hazañas para que sus nombres perduren en el recuerdo.

### V. 3. VIII. 2. La película.

En 1976 McTiernan rueda el cortometraje “*The demon’s daughter*” (la hija del demonio), un relato épico sobre vikingos que llegó a contar incluso con la reconstrucción de un barco de la época. La pretensión del realizador era trasladar aquel mundo fascinante al cine: “*Lo que más me fascina de hacer cine es que puede trasladarnos a mundos que no conocemos, donde hasta los bárbaros tienen una filosofía de vida*” (declaración extraída de *Dirigido por*, 1999, pág.: 44). Su interés por esa particular característica del cine no hizo sino aumentar con los años, creciendo de la mano junto a la intención de realizar una gran película sobre vikingos. Esta oportunidad de abordar el mundo físico y místico de los nortños también vio la luz en 1976, en forma de novela, pero no sería hasta veinte años después, cuando McTiernan tuviera la oportunidad de hacerla realidad.

“*El guerrero número 13*” adapta una novela escrita por Michael Crichton, quien se acabaría convirtiendo, junto a McT, en productor del filme y, lamentablemente, en quebradero de cabeza del neoyorquino. El escritor, caracterizado por mezclar rasgos científicos e históricos de peligrosa rigurosidad en sus obras, utiliza *Las crónicas de Ibn Fadlan* y las teorías inexactas que afirmaban la existencia de Neandertales más allá de la glaciación de Würm para intentar dotar de un origen histórico (y novelizarlo) al famoso poema *Beowulf*. Vayamos por partes.

Ahmad Ibn Fadlan Ibn Al-Abbas Ibn Rasid Ibn Hammad fue el secretario del embajador del Califa abasí Al-Muqtadir, a quien se envió en

misión a las tierras del norte, tierras de los jázaros, las tierras de los búlgaros del Volga, para extender el islam. Su expedición tuvo lugar alrededor del año 921, y en su camino se encontraron con pueblos vikingos como los ‘rus’ o ‘rusiyyah’. La intención era llegar hasta el *iltäbär*, el rey de los búlgaros en la región del alto Volga. Pero nunca lo consiguió. Según algunas fuentes, fueron hechos prisioneros por guerreros vikingos, según otras únicamente se toparon con ellos y compartieron viaje. Sea como fuere, Ibn Fadlan, aprendió las costumbres y tradiciones –apariencia física, ropas, higiene, armas, oraciones y ritos funerarios- de los vikingos y dejó testimonio de parte de ellos en sus escritos que entregó al Califa a su regreso. Hasta 1923 sólo se conservaba un pequeño fragmento titulado ***Risala***, es decir, descripción de viaje. Pero en el año señalado, apareció un ejemplar completo en la biblioteca Astan Quds Razavi de Irán. Es la obra que se conoce como ***Las crónicas de Ibn Fadlan***.

El viaje narrado en estas crónicas está mezclado por Crichton con las teorías no demostradas de la supervivencia de los Neandertales a la glaciación de Würm, pues no existen registros fósiles que lo respalden (aunque algunos antropólogos aseguran que pudieron pervivir grupos aislados hasta épocas relativamente recientes como la Edad Media), y el culto al oso de las cavernas que éstos profesaban. Introduce algunos elementos para enriquecer la ficción, tal es el caso de la figura que representa a la madre de los Wendol y que recuerda a la Venus de Willendorf; o el canibalismo de los Neandertales, del que tampoco se tiene seguridad pero que pudo formar parte de algún rito funerario (del mismo modo que el funeral vikingo que también podemos apreciar en el filme es inexacto, aunque está narrado por Ibn Fadlan).

De esta forma, combinando los viajes de Ibn y su encuentro con los vikingos, y haciendo a los Neandertales sus enemigos caníbales primitivos –los Wendol pudieran estar inspirados en los Wendos, una tribu eslava bastante primitiva que habitaba lo que hoy en día es el norte de Alemania y que atacó en numerosas ocasiones los poblados vikingos-, Crichton pretende otorgar un origen histórico (y real) a los acontecimientos narrados en el poema **Beowulf**. Él mismo lo explica en el epílogo de su novela, después de que el lector ha caído en la trampa preparada por el autor:

*“Devoradores de cadáveres fue concebida como un desafío [...] Comencé desde la tradición erudita que estudiaba la poesía épica y la mitología como si éstas pudieran tener alguna base subyacente...por lo tanto, parece razonable, dentro de esta tradición, imaginar que Beowulf originariamente había estado basado en un hecho real. Ese hecho ha sido adornado a lo largo de siglos de ser recontado oralmente, lo que produjo la narración fantástica que leemos hoy en día [...] El resultado inevitablemente sería otra invención más: una moderna fantasía seudohistórica acerca de lo que debieron de haber sido los hechos originales [...] Yo no tenía la base para decidir cuáles elementos de la narración de Beowulf conservar y cuáles descartar [...] ¿Y si –pensé- un observador contemporáneo había estado presente en esas batallas y había escrito un relato de los hechos que luego fueron transformados en un poema? ¿Y si, también, ese relato ya existía, pero nunca había sido reconocido por lo que era? De ser así, entonces no era necesaria invención alguna por mi parte [...] Estaba convencido de que Ibn Fadlan no tendría inconveniente en ser revivido en un nuevo papel, como testigo de los hechos que*



*dieron lugar al poema épico de Beowulf [...] Quizá debería decir explícitamente que las referencias de este epílogo son genuinas. El resto de la novela, incluyendo su introducción, texto, notas a pie de página y bibliografía, debería realmente ser considerado ficción” (CRICHTON, Michael: El guerrero número 13 (Devoradores de cadáveres), Editorial Debolsillo, Barcelona, 2004, págs.: 237-245).*

El atrevimiento de Crichton es más que admirable, pero su éxito reposa en la épica del argumento y no en la intencionalidad psuedoerudita o postmoderna como la calificarían algunos.

Más allá de los enfrentamientos entre John McTiernan y Michael Crichton, la película es un auténtico elogio a la barbarie. Está poblada de hombres fuertes que tienen que luchar contra sus miedos más atávicos, donde el escenario está lleno de lugares ominosos y al que también deben hacer frente. Un estudio complementario del ofrecido en *“Depredador”* sobre el uso de la violencia, aquí necesaria para restablecer el equilibrio perdido entre el hombre y su entorno, entre el hombre y la naturaleza. La vitalidad que el director insufla al filme queda reflejada en la puesta en escena, en el montaje, en la fotografía, y grabada para la posteridad pese a las manipulaciones sufridas. Las virtudes autoriales de McT patentes en la película no pasaron desapercibidas para la crítica:

*“El guerrero número 13 es un film apasionante y desconcertante al mismo tiempo, donde la fuerza narrativa y poética del mejor cine de John McTiernan se imponen a cualquier deleznable manipulación. Una vez más, se demuestra en la*

*práctica que la verdadera esencia del arte fílmico es única y exclusivamente la imagen, cuyo poder expresivo se fundamenta en una estudiada y coherente puesta en escena [...] Suspender un halo de maravilla estética y ética en torno a las vicisitudes y a los hombres. McTiernan es alguien que suele dejarse tentar por el estilo heroico de la epopeya, que gusta de los aspectos truculentos de la trama, que insiste en dotar a sus personajes de alma, por muy primitiva que ésta sea. Su estilo seco y objetivo, idóneo para un relato de aventuras, nos arrastra hacia un mítico mundo de sueños que, gracias a su notable sabiduría visual, se convierte en una críptica metáfora del mundo en que vivimos, dominado por la necesidad y la angustia, el terror y el dolor, y donde el hombre está atrapado sin poder huir” (Dirigido por, 1999, pág.: 44).*

No nos cabe duda alguna del interés personal de McTiernan en la historia vikinga y su enfrentamiento contra lo desconocido. Es por ello que él mismo acudió a ver a Crichton para obtener el guión de la película; un filme que tenía perfectamente planificado en su cabeza. Tras entregar el primer montaje de la película, donde la violencia formaba parte esencial del relato, surgieron las primeras voces discordantes. Antonio Banderas, protagonista de la cinta, quería menor contenido violento para atraer a un mayor número de espectadores, mientras que Crichton, líder de la sublevación, no quería que el filme estuviera dominado por la violencia, pues restaba valor al contenido intelectual y erudito (lo que el escritor considera como tal) en que estaba basado y que, por fuerza, debía quedar reflejado en la pantalla. McT, como productor, se vio obligado a remontar la película. Las amputaciones no hicieron nada bien a la cinta y se notó en

los primero pases de prueba (recordemos, son aquellos que se hacen con la película no terminada del todo).

El carácter experimental que quería imprimir John McTiernan al filme comenzaba a perderse. En una ocasión, preguntado por el cariz antropológico del que parecen dotadas algunas de sus películas, el realizador neoyorquino respondía así:

*“Digamos que siempre me ha interesado, fascinado, la antropología, seguí muchos tribunales en la universidad. Es una actividad que me parece el fiel reflejo de la realización o de la escritura, ya que combina un enfoque artístico a una disciplina científica. Tratar de definir y nombrar lo que se cree ver. Además, el personaje principal de “Nómadas” revive literalmente la experiencia personal de descubrir que en California la gente parece errar, no me la imagino con un punto de anclaje, una locura. Cuando estás fuera de casa [y el personaje de Ibn Fadlan lo está] la realidad es infinitamente maleable, no puedes decir qué es real y qué no lo es”* (declaración extraída de *Cahiers du cinéma*, número 577. Marzo, 2003).

Fue entonces cuando Michael Crichton comienza a ganar terreno frente a McTiernan de cara al estudio. *“Incompatibilidades artísticas entre ambos; sustitución del compositor previsto, Graeme Revell [el seleccionado por McTiernan, cuando ya había compuesto toda la banda sonora, algunas de cuyas pistas fueron usadas por el compositor sustituto] por Jerry Goldsmith [con quien McTiernan ya había trabajado y con quien no tenía ningún problema]; desastrosas sneak previews [los pases previos a*

los que hemos aludido unos líneas arriba] *entre un público escogido; abandono de McTiernan a punto de finalizar un nuevo montaje, el cual, retomado por Crichton, es recortado entre quince y cuarenta minutos* [y que se puede apreciar fácilmente en las escenas ausentes que completan la relación de Ibn con la joven Olga, cuyos dos encuentros carecen de sentido al encontrarse aislados, extraídos de un arco argumental mayor] *según las distintas fuentes consultadas...El lógico enojo de McTiernan ante la adulteración de su obra, le llevó a renegar de ella*” (Dirigido por, 1999, pág.: 44).

La pretensión de McTiernan de trasladar el fascinante mundo de los vikingos y su violencia<sup>563</sup> a la gran pantalla se vio truncada por la megalomanía de un productor, director ocasional y escritor de ‘best seller’ que no permitió que un filme dirigido por otra persona eclipsara su audacia novelesca. El abandono de McTiernan, quien no pudo firmar la película con el pseudónimo de Alan Smithee, no supuso ningún problema para Crichton, quien “*con imperturbable cinismo o sangre fría afirmaba que: ‘jamás hubo desavenencias entre McTiernan y yo. Todo es falso. McTiernan es un realizador cuyo trabajo siempre me ha gustado. Quería que dirigiese “Sol naciente” pero no pudo ser. Para “El guerrero número 13” vino a verme y hablamos del guión. Lo discutimos durante mucho tiempo. Reescribió el guión y decidió cómo rodarlo. Todo está como él quería. Tenía toda la película en la cabeza, con una precisión que me dejó*

---

<sup>563</sup> Citemos un ejemplo. La versión de la madre de los Wendol de McTiernan, en su montaje original, era una mujer anciana, de acuerdo con lo narrado en el libro de Crichton. El papel estaba interpretado por la actriz Susan Willis. Pero cuando el escritor lo contempló en la pantalla, se horrorizó ante la violencia que desprendía la escena de su muerte, una brutalidad nada apropiada para los héroes del filme. Crichton decidió sustituir a la actriz por una mujer más joven, de apariencia más dura (en comparación con una anciana) y más elegante (con mayor carga sexual). Pese al cambio, es el nombre de Susan Willis el que aparece acreditado y no el de Kristen Cloke, la actriz que vemos en pantalla.

*aturdido*” (declaraciones vertidas en el periódico *Liberación* en agosto de 1999 y recogidas en *Dirigido por*, octubre de 1999).

Las consecuencias del desastroso periplo no sólo se vivieron durante el rodaje que terminó por abandonar McTiernan. La reducción de la violencia hasta en el título del filme (en un principio debía llevar el original, *Devoradores de cadáveres*, pero el escritor decidió cambiarlo por el que ahora atesora), la eliminación de escenas, el rodaje de nuevo material sin el director –con Crichton haciendo las veces de-, cambió de la banda sonora por completo, etcétera, etcétera. La película, que comenzó a rodarse en 1996 y terminó, con retraso, en 1997 (sin McT en el equipo), se pasó los dos años inmediatamente posteriores en la sala de montaje, con Crichton intentando conseguir un resultado aceptable y los productores intentado encontrar la mejor forma de vender el filme. El resultado final, que no llegó a las salas de todo el mundo hasta 1999 (momento en el cual coincide en el tiempo con el nuevo trabajo de McTiernan y del que nos ocuparemos a continuación), una producción cuyas pérdidas se estiman en más de 90 millones de dólares.

McTiernan, no dado al juego de Hollywood, decidió abandonar a su suerte el proyecto, pese a lo cual, aún es posible rastrear su impronta en las imágenes de la película, lo que verdaderamente la hace fascinante, pues pocas veces, las manipulaciones y alteraciones de los productores no son capaces de acabar con el estilo autorial de un director.

*“La versión que llegará a las pantallas de “El guerrero número 13” es la de Michael Crichton, no la mía. Cometí un error al confiar en él y creer en lo que me decía cuando me hablaba mal*

*de sus antiguos realizadores. Yo pensaba que Phil Kaufman era un gilipollas, que Frank Marshall estaba loco y que Barry Levinson no había prestado ninguna atención a Crichton. Pero después de mi experiencia, he cambiado profundamente de opinión sobre todas aquellas personas. Ahora yo también creo que Michael Crichton disfruta destruyendo la carrera de los demás. No obstante, me da la sensación de que el propio Crichton se está poniendo en evidencia... Cuando me puse a trabajar en “El secreto de Thomas Crown” hice lo mismo que Barry Levinson cuando abandonó “Esfera” para rodar “La cortina de humo”, exclamar ‘¡basta!’, pasar página y dedicarme a otra cosa” (John McTiernan en *Premiere*, julio y agosto de 1999).*

Pese a todos los sinsabores vividos por McTiernan, aún es posible rastrear sus aciertos a la hora de conceptualizar el filme: *“Este cuento vikingo es una obra maestra que tiene éxito porque, en poco más de noventa minutos, concilia una escala épica, una forma incandescente, con una asombrosa batalla final filmada al ralentí, y una ligereza en el despliegue del fresco que hoy se nos presenta como el gran remedio contra la mediocridad del ambiente hollywoodiense... Es también el comienzo de un mito; no se puede dejar de pensar en cómo era la película en la mente de McT” (Cahiers du cinéma, número 690, junio. París, 2013. Pág.: 88).*

### **V. 3. IX. “El secreto de Thomas Crown” (1999).**

*Cuanto más fuerte es la apuesta, mayor es la atracción.*

#### **V. 3. IX. 1. Resumen argumental.**

Thomas Crown es un multimillonario, un ‘playboy’, un filántropo; un hombre hecho a sí mismo que lo tiene todo, o, al menos, puede comprarlo. Ocupa sus días en negocios millonarios y conquistas, financieras y sexuales, aunque no confía mucho en las personas, especialmente en las de género contrario. Es el hombre al que todos quieren parecerse y con quien las mujeres desean estar. Aunque su vida parece llena de emociones, tienen un problema, se aburre.

Por eso planifica un sofisticado robo en el Museo Metropolitano ubicado en Nueva York, sustrayendo un valiosísimo cuadro de Monet. Logra robarlo, tomar prestado por unos días por mejor decir, sin que nadie sospeche de él, al menos en principio. Es más, colabora en la investigación que la policía lleva a cabo del robo. Éstos contarán con la interesada ayuda de una investigadora contratada por la aseguradora del museo, Catherine Banning, una madura y atractiva mujer, que sospechará desde el comienzo de Crown, pues está segura de que la persona que robó la pintura no quiere deshacerse de ella, es un robo elegante planificado por alguien elegante.

Banning seguirá y vigilará todo lo cerca que podrá a Crown, quien, como amante del arte y del museo, a prestado un Pizarro para ocupar el lugar del desaparecido Monet. Cuando ambos entablan contacto comienza un excitante juego de seducción. Cenar juntos para tantear el terreno, para ocultarse mutuamente quién está jugando con quién.

En una segunda cita, la pareja se reúne en el museo, el lugar del crimen. Los dos intentan demostrar que han hecho bien los deberes, averiguando todo lo posible el uno del otro. Banning logra hacerse con una

copia de las llaves de Thomas, cree ella que sin que éste lo sepa. Con la copia de la llave la policía registra la casa del multimillonario y encuentran lo que parece ser el cuadro. Pero cuando lo estudian con detenimiento descubren que es una imitación pintada sobre otro lienzo, un famoso cuadro de unos canes jugando a las cartas.

Catherine se siente engañada e irrumpe en plena fiesta para buscar a Thomas. Le ha gastado una buena broma, pero ella no cejará en su empeño. Emplea todas sus armas de seducción femenina y la velada termina en casa de Crown con un tórrido encuentro sexual, lo que suele implicar, siempre, sentimientos. Los dos creen que saben lo que se están haciendo, aunque no parecen muy seguros de ello.

Con la relación en plano apogeo, Thomas y Catherine viajan a una paradisíaca isla caribeña alejados de los compromisos de la ciudad. Allí tiene Crown una casita a la que nunca ha llevado a nadie, ella es la primera mujer que la pisa. Eso debe significar algo, pero Crown tiene que estar seguro de que ella también está comprometida con la relación, porque aún no sabe distinguir si está fingiendo o no. En la isla Thomas tienen una reunión con unos banqueros para transferir activos, con la intención de huir cuando sea necesario. Éste le ofrece a Banning la posibilidad de huir con él o, al menos, de sacar algo de dinero por dejarle huir. Pero ella no acepta, no muerde el anzuelo.

A la vuelta de su viaje, la policía le muestra a Banning unas fotos de seguimiento de Crown en las que aparece acompañado de una atractiva joven a la que parece muy unido. La policía sabe de tres citas con ella. Catherine se muestra dolida y le entrega a éstos material necesario para



autenticar el cuadro que hasta ahora se había guardado. Son los márgenes fotografiados del verdadero Monet. Si la falsificación que encontraron en casa de Thomas coincide, significa que el pintor tuvo en sus manos el cuadro robado y que el autor no puede ser otro que Crown.

La siguiente vez que vuelve a ver a Thomas se muestra callada. Al ser interrogada le cuestiona a éste su fidelidad. Él, que sabe de la existencia de las fotos intenta explicarse, pero ella sale corriendo. Cuando por fin la detiene, le dice que todo era un montaje para comprobar si a ella realmente le importaba o solamente estaba junto a él por el cuadro desaparecido. Descubiertas las cartas, Thomas le dice que podrían irse de la ciudad cuando quisieran, pero quiere que Catherine le acompañe. La mujer no sabe qué hacer.

Los márgenes del cuadro coinciden. Ya no hay duda, Crown robó el cuadro. Banning y la policía interrogan a varios falsificadores, hasta dar con uno encerrado en prisión que parece esconder algo, pues su mirada hacía la obra copiada es orgullosa. Su siguiente paso es investigar cualquier posible relación entre el falsificador presidiario y el magnate. Descubren que fueron copropietarios de una galería de arte; además, el preso tiene un hijo, quien puede ser el falsificador de Crown. Sólo tienen que dar con éste para atrapar a Thomas.

En ese momento de la investigación, Catherine parece asustada de la inminente huida de Crown. Decide hacerse con dinero para intentar escapar con él. Pero cuando llega a su casa para comunicárselo y avisarle de la investigación de la policía, le encuentra preparando sus maletas con la misma joven con la que fue fotografiado. Engañada, Catherine abandona la

casa sin querer saber nada más de él. Thomas le pide que confíe en él, que desea que se vayan juntos. Le confiesa que al día siguiente devolverá el Monet y que la esperará en un helipuerto para huir, aunque sabe que le traicionará.

Al día siguiente, el museo está lleno de policías. Catherine ha dado la voz de alarma. Pero Crown ha preparado una más que elegante distracción aprovechando un homenaje al cuadro de un ejecutivo anónimo con bombín. Pasa desapercibido entre la seguridad del museo y los policías. Activa la alarma de incendios y la sala del Monet queda aislada. Se despliegan las persianas de seguridad que cubren los cuadros del agua de los aspersores. Todas las obras quedan cubiertas menos el Pizarro que Crown aportó al museo. Cuando el agua lo moja, la pintura se desprende dejando al descubierto otro cuadro debajo, el Monet robado. Había estado allí todo este tiempo, desde que Thomas lo devolviera pocos días después del latrocinio.

Cuando el caos termina y la policía descubre el cuadro, las persianas de seguridad se abren revelando la desaparición de otra pintura. Catherine se siente derrotada, traicionó a Thomas y lo acusó de engañarla sin pruebas suficientes (la joven con la que encontró a Crown es en realidad la hija del preso, la falsificadora). Banning intenta correr al helipuerto para alcanzar a Thomas pero cuando llega no está allí. Solo hay un hombre que le hace entrega de un maletín con el nuevo cuadro robado para ella, para que lo envíe de vuelta antes de abandonar la ciudad.

Catherine apostó y lo perdió todo. Hundida, abandona la ciudad en un vuelo comercial. Lo que no sabe es que Crown le tiene preparada una

última sorpresa. Viaja en el mismo avión y está sentado detrás de ella. La pareja se reencuentra, ahora ya sin engaños ni trucos que pongan en peligro o dañen sus sentimientos; tienen la oportunidad de ser felices. Tienen todo el tiempo y todo el ancho mundo para conseguirlo.

### **V. 3. IX. 2. La película.**

La frialdad con la que se suele juzgar el nuevo trabajo de John McTiernan queda centrada en la ligereza de su contenido. Una ligereza comprensible en el realizador después del fiasco que supuso su anterior experiencia en *“El guerrero número 13”*. Pero, juicios de valor aparte, *“El secreto de Thomas Crown”* es, una vez más, una apuesta más que arriesgada de McTiernan, ofreciendo un divertimento adulto destinado a un público adulto y no juvenil (por no decir infantilizado) que es el objetivo principal del cine comercial facturado en Hollywood, y quien llena las salas cinematográficas de todo el mundo, en otras palabras, quien colma los bolsillos de los productores.

Para comprender del todo el filme, hemos de tener en mente la intención de McTiernan a la hora de abordar cualquier trabajo: añadir una saludable cantidad de diversión, ya sea por medio de contrapuntos cómicos –*“El último gran héroe”*– o mediante entretenimiento aventurero y espectacular –*“Jungla de cristal. La venganza”*–, por ejemplo. La diversión es uno de sus objetivos y como él mismo ha afirmado: *“un buen robo es divertido, ya sea de tipos malos o tipos buenos, la gente adora ver una buena travesura”* (John McTiernan en EMERY, 2002, *op. cit.*, pág.: 180).

Una diversión que está localizada, como decimos, en su contenido, el robo de un cuadro por parte de un multimillonario aburrido –desarmado por completo, a diferencia del Crown original, quien robaba un banco con la ayuda de armas de fuego- y el juego del gato y el ratón que le sigue protagonizado por el ladrón y su perseguidora. Es el contenido de un divertimento en el que lo importante es el esqueleto que lo sostiene, el andamiaje que un hombre va construyendo en su vida y que es el reflejo del soporte que McTiernan edifica para sostener su película, gracias a un ritmo característico de sus cintas más adrenalínicas, una soberbia puesta en escena, en la que ayuda el formato panorámico, y una excelsa dirección de actores.

*“El secreto de Thomas Crown es una película de apabullante honestidad. Desde sus primeras imágenes no engaña a nadie, mostrándose tal y como es a los ojos del espectador: una ‘popcorn movie’ para adultos [...] El secreto de Thomas Crown vuelve a poner de moda, aunque sea de forma pasajera, como experiencia personal e intransferible gentileza de John McTiernan, un cine volátil, ligero, casi insustancial. Es el arte de filmar el aire, el vacío, con la fe de quien crea, en medio del frenesí más desbocado, el más hermoso de los lienzos, el más emocionante de los poemas. Es el arte, sin duda, de los Stanley Donen, Richard Quine o Blake Edwards de antaño” (Dirigido por, octubre de 1999).*

El cine de McTiernan siempre se ha centrado en cuestiones estéticas y es por ello que el contenido, aunque presente, pueda ser lo de menos para el realizador. Así como *“Jungla de cristal”* no está exenta de

interpretaciones ideológicas, políticas y culturales varias, el filme supuso todo un hito en cuanto a la aplicación de ciertos procedimientos más propios del documental en el cine de acción comercial. Es decir, existe en McTiernan una búsqueda experimental insaciable, un ir más allá constante que queda reflejado en sus películas. Por desgracia, en algunas de ellas estas ideas experimentales se quedaron sobre el papel, no pudiendo traducirse en imágenes por culpa de la intromisión de los productores y propietarios últimos de los filmes, hay están sin ir más lejos *“El último gran héroe”* y *“El guerrero número 13”* para dar ejemplo de ello (y no serán los últimos por desgracia). *“El secreto de Thomas Crown”* presenta a un personaje que se aburre –Thomas Crown multimillonario– que construye un personaje para poder divertirse un poco –Thomas Crown ladrón de arte–, del mismo modo que McTiernan construye un filme para divertirse, desplegando todo su saber hacer sin importar la trascendencia del contenido, pero, siempre, ofreciendo una historia al espectador, divirtiéndole y entreteniéndole, que es lo mínimo que se merece.

*“No me siento investido de una misión de educar al público. No creo que sepa más que él acerca de política, de religión, de filosofía, nada de todos modos que merezca la pena ser mostrado en un filme. Todo lo que puedo hacer por el público es entretenerlo durante hora y media”* (declaración extraída de *Cahiers du cinéma*, número 577. Marzo, 2003).

Lo más arriesgado de la película es seguramente la relación adulta mostrada entre Thomas Crown (Pierce Brosnan) y Catherine Banning (Rene Russo), alejada de los cánones hollywoodienses que emparejan a hombres maduros con mujeres mucho más jóvenes que ellos, potenciando

la carga sexual de éstas. El juego de seducción planteado en la película de McT es tan o más sensual que cualquier de los mostrados en las películas más convencionales con un hombre maduro y una jovencita como protagonistas<sup>564</sup>.

*“Tuve que convencer y comprometerme por el rol femenino enfrentado a Pierce Brosnan, una mujer de su misma edad, es decir, 40 años. Los agentes, el servicio de mercadotecnia, todo el mundo quería una pequeña ricura de 23 años como mucho. No tengo nada en contra de las mujeres jóvenes, pero ya sabes el dicho: ‘el sexo está en el cerebro’. Si la película iba a ser un duelo sexual la mujer debía ser absolutamente igual que Thomas Crown, ella sería tan poderosa como él, tanto desde el punto de vista sexual, cómo físico y emocional. Eso no hubiera pasado con una chica de 22 años. Fran Mancuso [productor del filme] escucho y contra el acuerdo de comercialización accedí”*  
(McTiernan en *Cahiers du cinéma*, número 577, *op. cit.*).

---

<sup>564</sup> En este sentido y aunque pueda resultar meramente anecdótico, es interesante estudiar la evolución de la carrera de actores como Tom Cruise, por ejemplo, y de las compañeras femeninas con quienes ha ido compartiendo cartel. En sus primeros filmes estaba emparejado con mujeres más adultas que él, mientras que sus personajes estaban dotados de rasgos infantiles y ‘peterpanescos’. Un ejemplo puede ser *“Top Gun (Ídolos del aire)”* dirigida por Tony Scott (1986), donde su co-protagonista, Kelly McGillis, es cinco años mayor que el actor. En sus últimas películas, en cambio, comparte cartel con actrices muchísimo más jóvenes, a las que incluso llega a doblar en edad. Por ejemplo *“Jack Reacher”* de Christopher McQuarrie (2012) u *“Oblivion”* de Joseph Kosinski (2013), llegando al extremo de sacar veintieses años a su co-protagonista, más que la edad de ésta (Alicia Vikander, 24), en la anunciada adaptación cinematográfica de la televisiva serie *“El agente de CIPOL”* (1964). El sitio web Vulture ha ilustrado un artículo con gráficos demostrativos de esta tendencia, que más se agudiza cuanto más protagonista es el actor, mientras que la diferencia disminuye cuando comparte cartel con una actriz de prestigio. *“Parece que una y otra vez, las estrellas masculinas de las películas tienen permitido superar los cuarenta, los cincuenta e incluso los sesenta, mientras que la edad de sus intereses amorosos femeninos permanece firmemente a este lado de los cuarenta”* (BUCHANAN, Kyle. “Leading men age, but their love interests don’t”, para el sitio web [www.vulture.com](http://www.vulture.com) [consultado el día 19 de abril de 2013].

El director neoyorquino lo tuvo claro desde el principio, cuando visualizaba la película en su mente y construía las imágenes que la harían realidad:

*“Quería un par de profesionales. Una pareja de adultos con todas las púas de puercoespín afiladas, si quieres. Es la historia de amor de dos cocodrilos. Ambos son una parte del trabajo. Esa es la noción –una historia de amor trata sobre dos personas que deberían estar juntas pero entre las que existe un enorme obstáculo- son dos personas que no pueden estar juntas con nadie más. Dos personas con las espadas en alto en todo momento. Encontrar el modo en que estas dos personas caminaran juntas al atardecer era lo que quería. Incluso si sólo se trata de un cuento de hadas, quería creer que era verdad. Lo quería por razones personales”* (John McTiernan durante el estreno de la película, 1999).

McT volvió a contar con Pierce Brosnan, productor de la película (y responsable de que el guión recayera en sus manos), la cual debía suponer un vehículo de lucimiento para el más elegante de los espías británicos del celuloide, y ambos hombres supieron entenderse desde el principio:

*“Pierce era el productor del filme, se había desarrollado el guión para él y me había contratado. Cómo decirle que no es una película que se centra en él, sino en la mujer, ¡en Rene Russo!. Eres la montaña que ella está explorando. Es lo suficientemente tolerante de espíritu para acceder y caminar a mi lado”* (McTiernan en *Cahiers du cinéma*, número 577, *op. cit.*).

La película supone una nueva versión del Thomas Crown original dirigido por Norman Jewison (*“El caso de Thomas Crown”*, 1968) protagonizado por Steve McQueen y Faye Dunaway (que tiene un pequeño papel en la cinta de McT), pero no es la misma película: *“una parte de hacer películas es tener la habilidad para capturar el tiempo en que están realizadas. Pienso que el original fue un producto de su tiempo, aunque no es justo decir que no soporta el paso del tiempo, que no se sostendría en los estándares actuales...cuando ves el original ahora, que en su momento fue tan de vanguardia, y que ahora parece una suerte de estilizado cine-verdad, que parece tan teatral tratando de dar la ilusión de que es real. Quería hacer una nueva versión que no fuera una nueva versión, sino un complemento del original, un final de libro, una secuela...no sé cómo demonios lo llamaría. Quería dar esa sensación a la película con respecto al original”* (John McTiernan en *Venice Magazine*, 1999)<sup>565</sup>.

Para algunos críticos, el enigmático Thomas Crown no es más que un remedo de también misterioso McTiernan: *“Volviendo a Magritte* [referenciando la obra cuyo papel será destacado en el clímax final del

---

<sup>565</sup> Nos gustaría, en relación con la idea de realizar un filme a partir de otro ya pre-existente (*‘remake’*) citar a Howard Hawks cuando se confesaba en relación al parecido entre dos de sus obras maestras, *“Río Lobo”* y *“El Dorado”*: *“¿Alguna vez ha leído a Hemingway? ¿Encontró cosas parecidas en sus historias? Hemingway siempre se copiaba a sí mismo [...] Si hacemos una película que es un éxito, que gusta a la gente, nos sentimos inclinados a querer hacer una versión diferente de la misma película. Y si un director tiene una historia que le gusta y la cuenta, muy a menudo ve la película y dice «podría hacerla mejor si la volviera a hacer», así que yo la volví a hacer. Seguiré haciéndolas, de formas diferentes. No me importa lo más mínimo si alguien piensa que es una copia, porque la copia hizo más dinero que el original, y yo quedé muy satisfecho de ella [...] Es muy divertido ver qué puedes hacer que sea un poco diferente cuando hacer una y haces otra. Cuando llegábamos a un punto determinado de “Rio Bravo”, teníamos que elegir entre tirar por esta dirección o por esa otra. Pero tomábamos notas para acordarnos, porque decíamos «esto es tan bueno que podemos volver a usarlo alguna vez». Al final teníamos notas suficientes para hacer otra película, así que hicimos otra película”*. McBRIDE, Joseph: *Hawks según Hawks*. Editorial Akal. Madrid. 1988. Págs.: 152-153. Con estas palabras de un auténtico maestro pretendemos defender la idea de retomar puntos de partida de obras y filmes pre-existentes para dirigirlos por rumbos diferentes, personales e interesantes para McTiernan, tal y como sucede en *“El secreto de Thomas Crown”* y en *“Rollerball”*.



filme, “*El hijo del hombre*” de 1964] *más allá de la cita culterana, la presencia del artista belga en el film no es casual, al menos como lejana invitación a la reflexión práctica: McTiernan es un director fuera de su ubicación natural, en conflicto con una película que ni su talento ni su astucia cinematográfica pueden sacar a flote*” (Dirigido por, octubre de 1999). Para otros analistas, menos puntillosos con la película a la hora de valorar el conjunto sin tener en cuenta algunas partes más que destacables, el personaje protagonista esconde un secreto, como también podría esconderlo el propio McTiernan. Sirva como ejemplo este breve extracto de entrevista (*Cahiers du cinéma*, número 577. Marzo, 2003. París):

“Pregunta: ¿Podemos considerar el filme como un autorretrato? Usted, el cineasta, sería una suerte de Thomas Crown, con un secreto, el secreto de la evaporación.

Respuesta: *¿Soy yo Thomas Crown?*

Pregunta: Es usted un gran ingeniero de grandes películas, muy estimado, y, al mismo tiempo, un hombre con un secreto.

Respuesta: *Para usted, no para mí. No sé si me sentí cerca del personaje durante el rodaje. Siempre he estado cerca de Pierce, por supuesto, como también lo he estado de Alec Baldwin. Pero nunca me he considerado como un adinerado prestidigitador, nunca he tenido la impresión de participar en esa clase de cosas. Pero sin duda hay elementos personales...hay significado...no lo sé. Un buen cineasta interpreta siempre un material de partida en el sentido de poder comprenderlo. Es tu trabajo. Por lo tanto me siento alagado por su metáfora, por supuesto; he utilizado las ideas, las sensaciones que me rondan*

*por la cabeza para hacer Thomas Crown, pero depende del público ponerlo en orden, ese es mi trabajo”.*

El filme además posee un final muy gratificante, modificando el original:

*“El guión, cuando nos pusimos a trabajar en él, tenía un final más agridulce incluso que la película original. No sé, puede que por razones personales, quería hacer una historia de amor donde una pareja de cocodrilos pudiera vivir felizmente después de todo. La parte más difícil fue cómo averiguar que fuera plausible y no un final feliz de pega. Una vez vi a Rene y a Pierce juntos supe que era el final que quería y estaba mucho más determinado para conseguirlo y encontrar el modo de hacerlo realidad [...] Un final feliz forzado es pero que un final infeliz, porque es cínico y se nota que va contra las intenciones iniciales. Lo haces diciendo: ‘oh, esto es imposible aunque se inventarán algo, pero no es creíble’. Eso, en efecto, es como decir que el final feliz es imposible y es algo decepcionante. Quería un final feliz en el que la gente cuando saliera del cine dijera ‘sí, realmente puede pasar’” (John McTiernan en Venice Magazine, 1999).*

El éxito de taquilla de la película y, sobre todo, la satisfacción del trabajo bien hecho que experimentó McTiernan, le empujaron nuevamente por el camino más experimental dentro de Hollywood. El proyecto de volver a dirigir una nueva versión del filme **“Rollerball ¿Un futuro próximo?”**, también de Norman Jewison (1975) como su anterior cinta, sobre un embrutecido y distópico (o anti-utópico) pero inmediato futuro –y

que hoy día podemos asegurar sin riesgo a equivocarnos que real- le abría un abanico de posibilidades, especialmente considerado su punto de partida: control estatal, grandes corporaciones, medios de comunicación para masas, entretenimiento violento, etcétera. Todo hacía presagiar un nuevo estudio sobre el comportamiento violento humano, siguiendo la senda que abrieran en su momento, ya lo hemos señalado, “*Depredador*” o “*El guerrero número 13*”. Pero, si el resultado está lejos de cumplir con las expectativas del público, los sinsabores que le tocarán vivir a McTiernan durante la producción del filme, pasaran a la historia por arruinar la carrera cinematográfica de uno de los mejores directores de cine contemporáneo. Ello no es óbice para que podamos rastrear sus huellas autoriales en las imágenes del filme.

### **V. 3. X. “*Rollerball*” (2002).**

*¡Entra en juego!*

#### **V. 3. X. 1. Resumen argumental.**

Jonathan Cross es un joven atleta de deportes extremos urbanos que no para de meterse en problemas con las autoridades. Durante una de sus fechorías es salvado en última instancia por su viejo amigo Marcus. Éste le aconseja que emigre a Asia junto a él, donde un ‘deporte’ nuevo y violento, el Rollerball, está causando furor, donde las figuras extranjeras pueden convertirse en auténticos ídolos de masas, donde, con que seas un poco bueno, puedes hacerte de oro (tiene lugar en Kazakhstan, periferia de la

antigua Unión Soviética y donde, tras el desmembramiento perpetrado por Gorbachov, todo es posible, hasta la práctica de este ‘deporte’ violento).

Cross, cansado de la mala vida en su ciudad, viaja hasta allí para convertirse en una estrella del Rollerball, lo que no tarda en conseguir. Es el jugador fetiche de uno de los equipos favoritos de la liga, Los Jinetes Rojos, gracias sobre todo a su actitud individual y violenta dentro de la pista. Es joven, atractivo y millonario, algo que sólo consiguen las figuras extranjeras (los jugadores locales están mucho peor pagados). Sus altos sueldos son posibles gracias a los altísimos ingresos publicitarios y las audiencias mundiales que también enriquecen al propietario de la competición, Alexei Petrovich.

Durante un partido contra un rival directo, La Horda Dorada, uno de los compañeros de Cross sufre un brutal golpe que obliga a hospitalizarlo. La respuesta de Jonathan durante el encuentro es igual de violenta, lo que enorgullece a Petrovich. En la celebración posterior al partido los miembros del equipo creen que el accidente pudo ser provocado. Cross, como líder del grupo, habla con los propietarios para pedirles que lo investiguen, pero éstos, pese a estar de lado del jugador, no hacen nada.

Fuera de los focos, Cross mantiene una relación secreta con su compañera de equipo, Aurora, criada en el país. Ésta le va descubriendo poco a poco la verdad que el circo moderno del Rollerball está velando: la situación de miseria, totalitarismo y falta de libertad en que vive inmerso el pueblo, mayoritariamente obreros de las minas que gastan su jornal en las apuestas del Rollerball. Unos pocos oligarcas corruptos tienen el poder, cada vez más encauzado hacia la figura de Petrovich, con la policía fuera de

control y libertad absoluta a la hora de controlar los pequeños brotes de revolución. Aurora advierte a Cross que los propietarios controlan todos sus movimientos.

Jonathan, preocupado, intenta que Marcus se le una para poder hacer algo, por poco que suponga. Pero Marcus, padre de familia (que dejó en Estados Unidos para poder ganarse el pan fuera de casa) es partidario de coger el dinero y hacer la vista gorda, ellos son las estrellas, no dejarán que les pase nada. Pero se equivoca. En el siguiente partido fuera de casa los dos comprueban como la violencia es cada vez mayor y cada vez está más alejada de los lances del juego.

En uno de los violentos partidos, Marcus se lesiona en una jugada. En el hospital, Cross y él deciden poner punto y final. Intentarán llegar a la frontera por la noche. Con la ayuda de sus compañeros trazan un plan, pero para conseguirlo tienen que librarse de sus implacables perseguidores. Jonathan lo logra llegar muy lejos, pero Marcus, con una motocicleta, intenta alcanzar el puente que sirve de frontera y, una vez allí, conseguir ayuda. Pero, a pocos metros de la meta, es abatido por un certero disparo.

Alexei, impune tras el crimen, explica a Cross que no le dejará marchar. Es su gallina de los huevos de oro. Él tiene el control de todo, pero está dispuesto a hacer un trato, a convertir a Jonathan en un hombre más rico todavía. Éste le sigue el juego, le pide ser propietario, tener parte de las ganancias de publicidad y apuestas. También le pide que traspasen a Aurora, creyendo de esta forma ponerla a salvo. Craso error, la mujer es vendida a su siguiente rival.

El siguiente partido es decisivo. Petrovich está dispuesto a acabar con Cross en directo, en un partido millonario donde no habrá faltas ni sanciones, lo que garantiza la muerte de alguno de los jugadores. Jonathan tiene un plan, desenmascarar a Petrovich. Para ello dejará que lo machaquen hasta la muerte y comprobar cómo reacciona el público ante la realidad del pseudo-deporte. Violencia y sangre, nada más. El partido se les va de las manos a todas las partes implicadas, es una masacre en toda regla. Se ven obligados a cortar la emisión por satélite. Todo el mundo es consciente de que van a matar a Jonathan. Uno de sus compañeros intenta animar al público para que detenga el juego, pero es abatido por un disparo. Es la gota que colma el vaso. El estallido violento provoca una pequeña revolución en el estadio que se extiende por todo el país. Los obreros se rebelan contra los policías serviciales. Cross acaba con los tiránicos propietarios de la liga y se convierte en la figura de la revuelta.

Es el final de la corrupción, del totalitarismo, del Rollerball. Es el final de los monstruos que han regido las vidas del pueblo con puño de hierro. El pueblo es libre, Cros y Aurora también. Ahora pueden estar juntos e ir donde quieran. Ahora pueden ser felices.

### **V. 3. X. 2. La película.**

El nuevo proyecto de McT se inspiraba en una vieja cinta de ciencia ficción dirigida por Norman Jewison centrada en el espectáculo violento de un imaginario pseudo-deporte en un mundo futuro distópico controlado por grandes corporaciones, que han terminado por sustituir a las administraciones estatales, y donde la vida gris de los individuos estaba contrapunteada por la violenta práctica del Rollerball, un moderno circo

romano donde desfogarse de las pasiones y sentimientos que pudieran encender cualquier mecha de revolución. Para un director cuya temática siempre es cercana a la violencia y el uso de la misma por parte del hombre, el punto de partida no podía ser más atrayente.

Tras el buen resultado obtenido por su anterior filme, como ya hemos señalado, una nueva versión de otro filme de Jewison, a John McTiernan no le importó volver a tomar una película preexistente como fuente de su trabajo, acercando su nueva versión del Rollerball a una realidad mucho más cruda, en cuanto a espectáculo de la violencia se refiere<sup>566</sup>, al mismo tiempo que ampliaba sus fronteras experimentales y analíticas cinematográficas y temáticas. La ilusión por este nuevo proyecto queda de manifiesto en confesiones como esta:

*“Voy a hacer una película de acción pura –la gente va a burlarse de mí sin piedad porque es otro ‘remake’, y Norman Jewison hizo el original. Estoy rehaciendo “Rollerball”. Creo que es una idea estupenda. He pasado un tiempo maravilloso*

---

<sup>566</sup> La práctica del Rollerball se desarrolla en una pista, en el filme de McT con forma de ocho o infinito, en la que los participantes pueden desplazarse sobre patines o vehículos de dos ruedas (motocicletas principalmente). Es una suerte de mezcla entre el llamado ‘roller derby’, competición sobre patines entre dos equipos que consiste en anotar tantos al tiempo que se esquivan rivales y se dan vueltas a la pista (practicado por mujeres principalmente al estar asociado a ciertos movimientos feministas o minorías culturales como el conocido como ‘steampunk’, y cuya implantación en España ha ido creciendo en los últimos años aunque sigue siendo muy minoritario) y las ‘demolition derby’, competición de coches donde el objetivo es destruirse mutuamente en una plaza similar a las clásicas arenas romanas. El Rollerball fílmico se caracteriza por su violencia a la hora de proteger al marcador del propio equipo y a la hora de detener el avance del rival. Es por ello, y su crítica es una de las intenciones de McTiernan al afrontar el filme –en el que se hace referencia al juego como ‘entretenimiento deportivo’, término empleado para referirse a las coreografiadas competiciones de ‘wrestling’-, que este tipo de prácticas solo pueden tener lugar en la realidad enajenada de los estadounidenses: “el deporte llegó a jugarse verdaderamente en Estados Unidos durante unos años, mientras su explotación encontró el favor del público y probó sus propios límites, alterando sus reglas como en el film. Por desgracia, la realidad institucional pone trabas engorrosas y no permite que ciertas cosas salgan de la clandestinidad, de modo que el Rollerball fue perdiendo adictos a medida que los demás deportes se endurecían y éste seguía sin abolir toda restricción, hasta permitir la muerte en sus circuitos de juego. Una lástima” (RODRÍGUEZ, Hilario J.: “Cuando el destino acabó alcanzándonos” en *Dirigido por*, número 310. Marzo, 2002. Barcelona).

*preparándola. Y creo que será muy diferente del original”*

(Declaración efectuada a *Venice Magazine* durante la presentación de su anterior película, 1999).

El proyecto que McTiernan entregó tras el rodaje estaba plagado de escenas violentas y con demasiado sexo para las puritanas mentes de los productores estadounidenses, por lo que se vio obligado a remontar la película. El resultado, en el cual intentó no alterar el significado del filme, tampoco satisfizo a los propietarios del filme, agotando a McTiernan hasta el extremo de verse obligado a abandonar el proyecto, y a no responsabilizarse de montaje resultante y reservarse el derecho del ‘corte del director’ para una mejor ocasión que nunca tuvo lugar.

Los problemas para McTiernan comenzaron incluso antes del rodaje. El director neoyorquino tuvo que admitir como protagonista del filme a una joven estrella adolescente (Chris Klein) para un papel que estaba destinado a un hombre maduro y con un aspecto más rudo. Como el crítico Roger Ebert señaló en su momento: *“Klein es un niño guapo. Para este papel se necesita a alguien que tenga que afeitarse tres veces al día”* (*Chicago Sun-Times*, 8 de febrero de 2002). Durante el rodaje, acontecido en el año 2000, lleno de problemas, McT sospechó que uno de sus productores, Charles Roven, estaba obstaculizando su trabajo, intentando hacerse con todo el control de la película minando su dirección. Preocupado porque el proyecto en que había invertido años en su preparación peligrara, contrató los servicios de un detective privado, una decisión que a la larga le arruinaría su carrera profesional. Tras la finalización del rodaje –en el que nunca quedó claro quién era el causante de los problemas- comenzaría otro calvario para el realizador. Tras las primeras pruebas, el filme contenía



demasiada violencia y sexualidad. La agencia de calificación americana, Motion Pictures Association of America (MPAA) calificó la cinta con ‘R’, es decir, restringida, sólo apta para personas mayores de 18 años (los menores de diecisiete deben estar acompañados de un adulto para poder entrar en una sala a ver la película), limitando el acceso mayoritario del principal grupo objetivo de la productora, los adolescentes. Se obligó a McTiernan a remontar la película hasta que obtuviera una calificación ‘PG-13’, en otras palabras, con guía paternal estricta (inapropiada para menores de 13 años).

Pero este nuevo montaje, como ya hemos afirmado unas líneas arriba, tampoco fue del agrado de los propietarios de la película. Con el director negándose a mutilar más el filme y, una vez que éste decide abandonar, la película guarda el silencio de los justos en las salas de montaje durante dos largos años hasta que por fin ve la luz, con unos resultados, como era fácil prever, desastrosos (las fechas del estreno en Estados Unidos fue retrasándose paulatinamente: del 18 de mayo de 2001 al 13 de julio, de ahí al 1 de agosto, luego al 17, hasta que finalmente se decidió estrenar el filme en febrero de 2002).

Más tarde McTiernan declararía (en *Cahiers du cinéma*, número 577, *op. cit.*):

*“Si, “Rollerball” fue una experiencia muy triste. Otra de esas experiencias que sabes que van mal desde el principio, que es una producción maldita, pero mantienes la esperanza contra viento y marea. De hecho, cortamos el guión en el tercer escenario, antes del tercer giro por razones económicas: no había*

*suficiente dinero. En ese momento debía haber abandonado el proyecto pero no lo hice. La parte dedicada al juego sólo iba a ser la primera parte de la película, que debía terminar con una guerra en las calles. “Rollerball” toma la estructura literal de “Espartaco”: a mitad de la película estalla la rebelión de los gladiadores, destruyen la escuela de batalla donde están encerrados y se van a la guerra. Eso es lo que debió ser “Rollerball”. Un filme mucho más oscuro”.*

Esta idea de actualizar la rebelión encabezada por Espartaco siguiendo la estructura del clásico de Dalton Trumbo, encajaba perfectamente en la filmografía de McTiernan, centrada en la violencia ejercida por el hombre y el objetivo que se persigue cuando se emplea. Además, al situar la acción en un país en vías de desarrollo podía incluir una crítica sucinta al estilo de vida americano, algo que el montaje definitivo se encarga de erradicar (se repiten patrones como la corrupción de los antiguos líderes comunistas ahora en la superficie, sin explicitar que éstos se comportan como auténticos capitalistas occidentales). Del mismo modo, supondría un experimento más en cuanto al lenguaje empleado en el filme, como lo fue su importante utilización en el desarrollo de los personajes en películas anteriores como *“La caza del Octubre Rojo”* o *“El guerrero número 13”*:

*“Al principio yo quería todo el filme en ruso. Creo que tiene que ver con todas esas películas europeas que había visto sin sentir la necesidad de leer los subtítulos. Algo que me ha traído un montón de problemas [...] En mi mente, “Rollerball” era una cacofonía total. El tipo que se va quedando atascado en una*

*niebla de signos que no comprende (publicidad, lenguaje). Para mí, era hacer una parodia algo torpe de la cultura de los medios americanos donde las palabras no significan nada. Solo un poco de esto queda en el resultado final. Hubo mucha reticencia a mi idea” (John McTiernan en Cahiers du cinéma, número 577, op. cit.).*

Por desgracia, prácticamente ninguna de sus ideas originales ha llagado al filme sin macula. Las continuas manipulaciones han desvirtuado el sentido primigenio de la película, la intención de McTiernan de ofrecernos un nuevo estudio de la violencia, del comportamiento humano, de la tiranía del poder y de los medios de comunicación para masas como poder de alienación. Poco rastro queda de su consideración político-social: *“Mi alma es un abismo de oscuridad. Soy probablemente diez veces más cínico y desesperanzado en cuando al porvenir del ser humano que la persona más cínica y desesperada que puedas encontrar jamás. La postura que esto tratando de encontrar ha de ir más allá del cinismo, debe elevarse por encima. Sin duda esto se traduce en mis películas, en las historias de tipos que no se rinden fácilmente”* (en Cahiers du cinéma, número 577).

La crítica, como era de esperar, hizo mucha leña del árbol caído. Roger Ebert comentó que *“algún día esta película podrá inspirar un largo y pensado libro escrito por el editor John Wright (montador junto a Robert K. Lambert). Mi esperanza es que en él cuente que fue tan penosamente mal en la producción. Puede que la disentería o hipnosis masiva. Y por qué el director, John McTiernan, fue incapaz de suministrar a Wright el material suficiente para darle un sentido a la historia”* (Chicago Sun-Times, 8 de febrero de 2002). En España tampoco se libró de las malas

opiniones: “*esquiva la lentitud, incorporando eso sí, chiste malos, esquemas de ‘buddy film’ que no hacen al caso e incluso un conato de ‘love story’*”, pero, “*se oyeron demasiadas cosas malas sobre él antes de su estreno...los continuos remontajes y los cortes que ha sufrido el film antes de su estreno es posible que lo hayan desequilibrado hasta el delirio, no sé, pero eso al menos le servirá en el futuro para presentar un ‘director’s cut’ que permita explotar la misma historia de nuevo...es, como mero ‘entertainment’, un film efectivo*” (Dirigido por, número 310, marzo, 2002).

Sin embargo, algunas críticas también apreciaron en el filme algunos gestos de cercanía con respecto a la enajenada realidad, tal y como quería plasmar McTiernan. La población espectadora del Rollerball lleva “*una existencia taimada, donde las pasiones han acabado siendo mecánicas y donde la única excitación real consiste en ir a los estadios, a gritar mientras dos equipos se reparten más y más leña; nada pues, demasiado alejado de los estadios de fútbol*”, haciendo uso de la violencia para criticar la violencia, pero el resultado es, por decirlo de alguna forma, tan de manual de producto comercial hollywoodiense destinado al público adolescente (las escenas de violencia y el montaje de las mismas, los escamoteados desnudos, la apariencia de video musical con la participación de grupos populares de rock duro acordes con la estética marginal que se imprime a los protagonistas y que tan alejada queda de la intención inicial de McTiernan de asemejarlos a los gladiadores romanos, etcétera) que se hace inoperante porque “*intentan mostrar imágenes más allá de la violencia concebible por el ojo humano, aunque hoy ésa sea una cuestión más bien peliaguda y sea difícil imaginar siquiera que todavía queda una*

*violencia pendiente de ser representada” (Dirigido por, número 310, op. cit.).*

Entre los pocos logros destacados del filme por parte de la crítica especializada se encuentra la escena de la huida de Jonathan Cross y Marcus Ridley hasta la frontera, rodada con visión nocturna e infrarrojos. Como *Cahiers du cinéma* ha señalado, es una forma de lograr una escena de acción clásica al hacerla completamente invisible. La secuencia nos remite directamente a los breves partes bélicos con que se han llenado los noticiarios durante de las dos guerras entre Estados Unidos e Irak.

*“Me encantó rodar esta acción en verde, en infrarrojo, pero no creo que el público americano haya disfrutado de la visión. Bueno, la gente se acostumbra... Cuando la guerra que se está preparando en Oriente Medio termine, estaremos habituados a ver esas escenas de acción en verde... La pregunta, para este tipo de escenas, es cómo preparar al público. La escena me gustaba. En el fondo es muy realista [...] Tuve que trabajar muy duro para una escena tan simple. Intenté algo –y no creo que lo consiguiera– muy parecido a lo que se hizo a finales de los años 50 y 60, con el sentido de la escala, de la distancia, el paisaje, que dio la sensación de inmensidad. Esta idea me fascinó y me frustró al mismo tiempo, nunca estuve seguro de cómo hacerlo... George Stevens, por ejemplo, fue muy bueno experimentando con variedad de paisajes y lugares. Los western de John Ford deben mucho a la verticalidad de Monument Valley, en un gran desierto blanco no iba a funcionar, por supuesto. De todos modos, es una cuestión de técnica de realización, no tiene nada que ver con problemas*

*estéticos”* (McTiernan en *Cahiers du cinéma*, número 577, *op. cit.*).

Sea como fuere, el resultado fue un desastre en términos económicos, y ninguno de sus participantes quedó satisfecho con él (es más, uno de sus protagonistas, LL Cool J –que interpreta a Marcus Ridley– afirmó en un programa nocturno de máxima audiencia estadounidense, en directo, que la película ‘apestaba’, pero que tenía que estar allí promocionándola por compromisos contractuales). Para McTiernan –quien, otra vez, no pudo firmar la película como Alan Smithee por obligaciones contractuales–, a quien los problemas con los productores se estaban haciendo demasiado familiares, supuso un nuevo trago amargo dentro del engranaje hollywoodiense. Pese a todo, enseguida pasó página e intentó encontrar un nuevo proyecto en el que aventurarse. Desgraciadamente la marca del fracaso taquillero que significó “***Rollerball***” pesaba sobre él, por lo que su siguiente trabajo puede pertenecer más a un encargo destinado a poner el pan en su mesa que cualquier intento de experimentación cinematográfica. Lo que McT no sabía cuando comenzó a rodar “***Basic***”, ésta se estrenará en 2003, y planificara nuevos proyecto ahora con mejor fama en cuanto a ingresos económicos, es que el desastre *Rollerball* volvería golpearle, como las bolas de acero que se emplean en el pseudo-deporte, con tal fuerza que lo ha dejado fuera del juego de Hollywood definitivamente (aunque quien esto suscribe tiene la esperanza de que no sea así).

**V. 3. XI. “Basic” (2003).**

*No se puede mentir sin conocer la verdad.*

**V. 3. XI. 1. Resumen argumental.**

La base Clayton del ejército estadounidense localizada en la zona del Canal de Panamá se ve golpeada con fuerza por un huracán en el preciso momento en que un grupo de ‘Rangers’ –la élite de la infantería, que en la lengua de Cervantes vendría a significar algo parecido a ‘explorador’ o ‘llanero’- a las órdenes del temible Sargento Instructor West se encuentra de maniobras con fuego real en la jungla. Horas más tarde, sólo son rescatados dos soldados, uno de ellos herido de gravedad; el resto ha desaparecido.

El Coronel Styles, al mando de la base, pone a la Capitana Osborne al frente de la investigación. El soldado ileso se niega a hablar con ella. Sólo lo hará con un ‘ranger’ de fuera de la base. Styles pide ayuda a un viejo amigo y compañero, un ‘ex-ranger’ con aptitudes para los interrogatorios, Tom Hardy. La llegada de éste no sienta nada bien a Osborne, quien se siente desplazada; la capitana desconfía de Hardy, de su insolencia y suficiencia, cualidades que no ayudan al trabajo en equipo que deben desarrollar para descubrir la verdad. Además, la vieja amistad de Hardy y Styles (ambos sirvieron bajo las órdenes de West, la personificación del ejército moderno pero un instructor tiránico) hace sospechar a Osborne de la ocultación de algún tipo de información esencial para la resolución del entramado.

Osborne y Hardy comienzan por interrogar al soldado Dunbar. Quieren saber qué ha pasado y dónde están West y los demás. El soldado les responde que están todos muertos, pero que él no los ha matado. Les relata cómo durante las instrucciones, West cogió manía a uno de los soldados, Pike. La dureza de las maniobras no ayudaba a suavizar el ambiente. Dunbar confiesa que el sargento le hacía la vida imposible a Pike, algo que muchos de sus compañeros no veían bien. Eso es todo lo que está dispuesto a contar.

La capitana y Hardy deciden interrogar al herido en el hospital, Kendall. Es hijo de uno de los jefes del Estado Mayor, a quien su padre destino al grupo de West para que sus escándalos homosexuales no le salpicaran. El sargento no le tragaba por su debilidad y, deja entrever, por su homosexualidad. En las fatídicas maniobras, Kendall les relata que West le amenazó de muerte, pese a lo cual, él no le mató. Les detalla el desarrollo de las maniobras. Éstas consistían en alcanzar un bunker en medio de la jungla. El grupo lo formaban seis soldados en tres parejas. Kendall y su compañero vieron una explosión de una granada de fósforo y encontraron el cuerpo sin vida de West. Cuando se reúnen en el bunker, comienzan a sospechar unos de otros. Cinco soldados han llegado. Sólo falta Pike. Cuando éste llega, admite haber matado a West y los demás deciden maniatarle hasta que acudan a rescatarlos. Durante la espera, Pike habla con Kendall para que le libere y escapen juntos, sin detenciones, basta con contar la historia como es debido. Pero Kendall rechaza la proposición de su compañero. Pike no se rinde y le propone lo mismo a Dunbar y cuando éste ataca a sus compañeros para intentar huir se produce



un tiroteo en el que resulta herido. Cuando recuperó la conciencia, Dunbar cargaba con él hacía el helicóptero de rescate.

Tras el relato, Styles pide a Hardy y a la Capitana que consigan una confesión de Dunbar. La pareja vuelve a interrogarlo. Dunbar les dice que Kendall miente. Según él, algunos soldados traficaban con drogas dentro de la base (cócteles para soportar el dolor). Hardy presiona al muchacho y éste le ataca. Cuando los separan, Hardy amenaza con largarse del lugar; es consciente, y así se lo hace saber a Styles, que sólo le ha llamado para que le saque las castañas del fuego. Hardy conocía a West, conocía sus métodos, sólo era cuestión de tiempo que alguien acabara con él.

Osborne evita que Hardy abandone. Los dos descubren que hay pequeñas contradicciones entre el relato de Kendall y el de Dunbar. Este último le dice que West murió tiroteado y no por una granada de fósforo. Vio el cadáver. Cuando llegó al bunker, uno de los soldados, Mueller, está sólo. Todos creen que tiene algo que ver hasta que aparece Pike. Éste dice no saber nada de West, pero todos saben que es quien más motivos tenía para acabar con su vida. Le piden que les muestre su granada, pero no la tiene, por lo que le detienen. Durante la espera, Pike intenta convencer a Dunbar de su inocencia. Le explica el tráfico de drogas, de los cócteles. Cree que por eso es por lo que han matado a West, porque descubrió que alguien de la unidad estaba involucrado en el contrabando. Dunbar parece creerle y cuando intenta explicárselo a sus compañeros, Mueller dispara sobre Pike matándolo en el acto. La tensión crece demasiado y se produce un nuevo tiroteo que acaba con la vida de todos menos con Dunbar y Kendall.

Dunbar les entrega además uno de los cócteles preparados y les da el nombre del miembro del hospital de la base que se encarga de suministrarlos, el doctor Vilmer. Cuando interrogan a éste, termina por admitir la preparación de lo que él llama ‘cócteles de combate’, ayudaban a soportar el dolor y enganchaban al mismo tiempo. El doctor implica en su red a Mueller y a Kendall. Nunca sospechó que West lo hubiera descubierto.

Pese a los avances, algo no cuadra para Osborne. Ésta quiere interrogar de nuevo a Kendall y Hardy le cuestiona hasta dónde quiere implicarse. El Coronel Styles cree que ya tienen suficiente para escribir el informe y cerrar la investigación, así que prohíbe a la capitana que se acerque a Kendall. Pero desobedece y vuelve a verle con Hardy. Kendall vuelve a hablar y Osborne descubre que éste y Dunbar se han puesto de acuerdo para contar de la misma forma algunos de los hechos ocurridos durante las maniobras. Durante el interrogatorio, Kendall tiene un ataque que le provoca la muerte, no sin antes garabatear con sangre un ocho en la mano de la capitana, el mismo ocho que dibujó Dunbar cuando pidió un ‘ranger’ de fuera de la base.

En este momento de confusión, Osborne insta a Hardy a que le cuente todo lo que sepa. Éste le informa de la posible implicación de una sección de renegados del ejército compuesta por antiguos alumnos de West que se hacen llamar ‘la sección 8’. Ellos pueden haber sido los responsables de la muerte de West y sus hombres.

Con Kendall muerto, Dunbar es el único culpable al que juzgar. Antes de que trasladen al soldado, mientras la capitana firma los papeles de

traslado del doctor Vilmer, éste les descubre que Dunbar es negro. Por lo tanto, Dunbar miente sobre quién es en realidad. Tan rápido como les es posible, Hardy y Osborne impiden al supuesto Dunbar subir al avión de traslado y le obligan a confesar. En realidad es el soldado Pike, a quien West tenía tanta manía y quien más motivos tenía para acabar con su vida. Dunbar, ahora identificado por su verdadero nombre, Pike, les confiesa todo lo que sucedió en la jungla.

Al parecer, el doctor Vilmer y un socio desconocido, además de traficar con cócteles entre los soldados de la base, también utilizaban las rutas de abastecimiento del ejército para traficar con cocaína y obtener un suculento sobresueldo. En el contrabando estaban implicados algunos de los soldados de la unidad de West. El sargento instructor los descubre y se enfrenta a ellos durante las maniobras, acabando con la vida de la mayoría hasta caer abatido. El resultado ya lo conocen, todos muertos a excepción de Kendall y Pike.

Hardy y Osborne descubren la droga, pero no saben quién es el socio en la sombra de Vilmer. Con casi todo resuelto por fin, Styles invita a una copa a Hardy, quien ha sospechado en todo momento del coronel. Él es el socio de Vilmer. Él acabó con la vida de Kendall por la vía rápida para evitar que siguiera hablando. El coronel Styles preparó el asesinato de West durante las maniobras cuando éste le informó del contrabando. Styles intenta comprar a Hardy, para eso le llamó, pero no se vende. Le entregará. El coronel le apunta con una arma pero antes de que dispare, la capitana Osborne abre fuego y termina con su vida.

Ahora sí parece que todo ha quedado resuelto. Osborne es interrogada por el tiroteo y la muerte de Styles. Así como Hardy. En el momento de despedirse, Hardy le dice algo a Osborne que hace que se le enciendan todas las alarmas. Éste le ofrece su ayuda y le dice que no tiene de qué preocuparse siempre que se cuente la historia como es debido. Esa misma frase la emplearon Kendall y Pike mientras confesaban las medias verdades sobre lo ocurrido.

La capitana sigue a Hardy y ve cómo éste recoge con su coche al sospechoso detenido, Pike. Les sigue por el centro de la ciudad hasta un local donde Hardy se reúne con el resto de sus hombres. Allí Osborne descubre que todo ha sido un extraño montaje. Los soldados están vivos, todos ellos, Dunbar, Castro, Núñez, hasta el sargento West aparece con vida.

Osborne no puede dar crédito a lo que está viendo y viviendo. West y Hardy se lo explican todo. El sargento descubrió el tráfico de cocaína e informó a Styles. Pero no hizo nada. Cuando West temió que el coronel quisiera acabar con su vida durante las maniobras, pidió a Hardy que le sacara de la base para salvar su vida. Hardy y sus hombres organizaron todo un alambicado montaje para descubrir a todos los implicados en el tráfico de cocaína, Styles, Vilmer, Mueller y Kendall. Todos ellos son la sección 8, hombres rebotados del ejército por culpa de oficiales como Styles que se dedican a realizar operaciones encubiertas por el bien común. Están al margen del ejército, pero no son los tipos malos.

Osborne, superada por los acontecimientos, no sabe qué hacer a partir de ahora. West y Hardy le ofrecen un hueco en la sección. Pero por el momento, la capitana disfrutará de una cerveza.

### V. 3. XI. 2. La película.

Tras el desastre de “***Rollerball***”, McTiernan intentó recuperar el pulso perdido haciéndose cargo de una pequeña película escrita por un casi debutante dentro del engranaje hollywoodiense. El guión de “***Basic***” está firmado por James Vanderbilt, un novicio con la intención de impresionar al espectador en todo momento, es por ello que el libreto del filme está construido en torno a la resolución de un rompecabezas de una forma excesivamente enmarañada, por momentos demasiado confusa, con la única intención de ocultar ‘sorprendentes’ giros narrativos y golpes de efecto cada pocos minutos y de esta forma, llamar la atención del público. Dicho en otros términos, la historia de la nueva, y hasta ahora última, película de McTiernan es el clásico rompecabezas, lo que los estadounidenses llaman ‘whodunit’ o ‘whodunnit’ (heredado de la novela policiaca), es decir, ‘who has done it?’, que traducido del bárbaro quiere decir ‘¿quién lo ha hecho?’, ‘¿quién fue?’, aderezada con un poco del no menos clásico ‘¿qué sucedió?’, esta vez localizado en una base de entrenamiento del ejército estadounidense en tierras panameñas.

Para muchos críticos el guión no destaca por su originalidad –pues, durante el visionado, acuden a la mente las imágenes del clásico “***Rashomon***” de Akira Kurosawa (1950), al que la historia parece querer imitar-. Lo que hace al filme interesante es el resultado obtenido por McTiernan: “*Le interesa menos el complot que estructura el argumento*

que las imágenes encargadas de explicar, de mostrar, en definitiva, los sentimientos de los personajes y la red de intrigas, de mentiras, sobre las que erigen sus relaciones”<sup>567</sup>. No obstante, también experimentó con la forma de eliminar pistas para el espectador, pero sin engañarle, sencillamente revelando poco a poco la trama, acompañando al personaje femenino protagonista: “Si, desde luego uno va ofreciendo pistas, ofreces seis pistas, las ruedas, las pones en fila y luego las pones a prueba. Quitas dos y te preguntas «¿así será suficiente?». Luego quitas cuatro y nadie se entera de nada. Es algo así”<sup>568</sup>. El saber hacer de McT está presente desde el comienzo del filme, en el que se cita el tráfico de cadáveres en toneles de vinagre para su estudio forense en Europa al son del “*Bolero*” de Maurice Ravel (1928). Desconocemos si la localización de la narración en la zona del Canal de Panamá ya se encontraba presente en el guión, pero no deja de ser una fina ironía situar una película cuyo argumento gira en torno al descubrimiento de la verdad por medio de duros interrogatorios en el mismo lugar en el que estuvo localizada la mayor ‘escuela de asesinos’ de América del Sur<sup>569</sup>. Un inicio que enlaza con final de la película y que supone la exteriorización del pensamiento del realizador, “*desmoralizado por la mezquindad de los seres humanos, lleven el uniforme de su país o*

---

<sup>567</sup> NAVARRO, Antonio José: “La patrulla perdida” en *Dirigido por*. Número 321 (febrero). Barcelona. 2003. Págs.: 21-22.

<sup>568</sup> Extraído de los comentarios del director de la edición en devedé del filme “*Basic*”. Consultar bibliografía.

<sup>569</sup> Nos referimos al Instituto del Hemisferio Occidental para la Cooperación en Seguridad creado por el ejército de Estados Unidos en 1946 y que tuvo su ubicación en Panamá hasta el año 1984, cuando fue trasladado a Fort Benning (Georgia y Alabama), lugar que es citado como base de preparación de Tom Hardy y el Coronel Styles. El instituto pasó a ser en 1963 la Escuela de las Américas del Ejército de Estados Unidos, recordado hoy día por impartir clases a golpistas y dictadores de algunos países de América del Sur, y por ofrecer entrenamiento en técnicas de interrogatorio y tortura bastante discutibles, como el manual KUBACK por ejemplo.

La presencia del ejército estadounidense en la zona no se hace extraña si observamos el desarrollo de las obras del Canal de Panamá. El proyecto francés dirigido por Ferdinand de Lesseps (responsable del Canal de Suez) que comenzó en 1880 y que acabó arruinado siempre contó con la oposición estadounidense entre los obstáculos a salvar. El tratado Hay-Bunau Varilla firmado en 1903, cuando Panamá se había separado ya de la Gran Colombia (que rechazaba cualquier tratado) posibilitó la reapertura de las obras del Canal bajo la tutela yanqui en 1904. La construcción terminaría en 1913 (aunque la primera travesía no se realizó hasta 1914).

no” (*Dirigido por*, número 321, *op. cit.*), como ya hemos citado anteriormente, para McTiernan su alma es *“un abismo de oscuridad. Soy probablemente diez veces más cínico y desesperanzado en cuanto al porvenir del ser humano que la persona más cínica y desesperada que puedas encontrar”* (en *Cahiers du cinéma*, número 577, *op. cit.*).

Esa sensación de extrañeza que provoca la aparente falta de originalidad del guión que sirve de base y la fuerza de las imágenes elaboradas por McTiernan impregna toda la película, sirviendo de reflejo, no sólo de la atormentada situación de McT en lo que al porvenir del hombre se refiere, también de las dificultades que tiene para desempeñar su labor creativa dentro del sistema de producción comercial estadounidense. Como alguna crítica ha dejado ver:

*“Es un cineasta extraño dentro del engranaje industrial hollywoodiense donde le ha tocado en suerte trabajar/sobrevivir; un ‘outsider’ que, pese a respetar las normas, anhela infringirlas, aunque sea a hurtadillas, con una sinceridad que da a sus trabajos un sello inconfundible [...] Despliega de nuevo, en “Basic”, su fibrosa concepción del espectáculo fílmico: la expresión visual de una idea de la vida basada en el enfrentamiento del hombre con un entorno hostil y las posibilidades que tiene en sus manos para cambiarlo, dominarlo o pervertirlo, bien sea desenvolviéndose dentro de él con astucia o combatiendo con ferocidad...McTiernan ‘piensa’ en imágenes sus films; o, lo que es lo mismo, en términos de puesta en escena”* (NAVARRO, Antonio José: “La patrulla perdida” en *Dirigido por*. Número 321, *op. cit.*).

El excelente resultado de la película quizás se deba a la concepción de McTiernan del proyecto como si de un filme pequeño se tratase (llegó a declarar durante el estreno que *“era la película más pequeña que había hecho en mucho tiempo”*):

*“Lo que más me gusto del proyecto es que nadie lo veía como una película de acción. Era, de nuevo, un poco de entretenimiento y diversión, que debe ser consciente de lo es en realidad. La mayor dificultad fue encontrar los principales potenciales del guión que resaltaban en su lectura. Inmediatamente sentí que la relación entre Travolta y la mujer, interpretada por Connie Nielsen, podía ser muy estimulante. Cuando leí el primero borrador de “Arma letal”, dije al término de las primeras treinta páginas: ¡quiero ver a esos dos tipos juntos! [dirigida por Richard Donner (1987) está escrita por Shane Black, uno de los actores del filme “Depredador”, quien preparó el proyecto mientras trabajaba a las órdenes de McTiernan]. Tuve la misma sensación en la lectura de “Basic”. Después de treinta páginas no me importaba lo malvado de la intriga o la trama y su resolución, había que ver realmente a Travolta y Connie Nielsen juntos”* (en *Cahiers du cinéma*, número 577, *op. cit.*).

Y si de algo se beneficia la película es de la dirección de actores, especialmente, y como señaló McT, de la pareja protagonista. La sobriedad del personaje interpretado por Connie Nielsen choca con el desenfado de John Travolta, caracterizado como alguno de sus personajes de su última etapa cinematográfica (como pudiera ser el que encarna en *“La hija del*



*general*” de Simon West (1999), película con la que el filme de McTiernan comparte más un lugar común), dando lugar a situaciones propias de las ‘screwball comedies’ o comedias de enredos en la que se desarrolla la guerra de sexos en tono cómico. Este tipo de situaciones fílmicas no son nuevas para McTiernan, pues ya están presentes, de una forma mucho más ligera y que las acercan a las comedias citadas, en “*Los últimos días del Edén*” (1992). Suponen además un alivio cómico a la tenebrosa trama de asesinatos en la jungla centroamericana, hasta el punto de llegar a convertirse, como el propio director ha afirmado, en lo más interesante del filme.

McTiernan juega con la perspectiva del personaje de la capitana Osborne narrando toda la película desde su punto de vista. Incluso en las pocas secuencias en que no está presente (a saber, la expedición de la unidad en helicóptero, la búsqueda horas después, la presentación de Tom Hardy y el enfrentamiento de éste con Styles) se intuye su perspectiva, bien sea porque se la supone cerca del lugar donde ocurre o porque entendemos la escena como su forma de visualizar algo que se le ha contado. Por ejemplo, las secuencias iniciales en helicóptero responden más a la información con la que la capitana cuenta del suceso que a un narrador omnisciente. Lo mismo ocurre con la presentación del personaje masculino de Hardy, es la visualización que Osborne se hace del personaje tras la decisión del Coronel Styles de contar con su ayuda. En palabras de John McTiernan (extraído de los comentarios del director de la edición en deuvédé del filme, véase bibliografía): “*Sus ojos filtran toda la conspiración y la manipulación. Cada vez que se la sorprende, se nos sorprende también a nosotros. A medida que llega a ciertas conclusiones también lo hace el público y en cuanto empieza a cuestionarse la veracidad*

*de las historias, lo hace a nuestro lado. Esta perfecta sincronización entre ella y el público es la belleza real de la historia". Curiosamente, siendo la mujer interpretada por Connie Nielsen el personaje principal, ésta no aparece en el cartel publicitario del filme:*

*"Tuvimos una reunión precisamente a propósito de eso. La narración está organizada según su historia. Ella es la investigadora, es su trabajo, su asunto. Las convenciones del thriller son así de estrictas. La mujer es la investigadora y ella es quien descubre si el hombre que está frente a ella puede hacerla feliz o infeliz. Tuve muchas dificultades para imponérselo al guionista. Tuve conversaciones similares antes de comenzar a rodar Thomas Crown. John Travolta terminó siendo bueno, estando de acuerdo, solo llevo un poco de tiempo decidirlo" (en Cahiers du cinéma, número 577, op. cit.).*

El director, potenciando el poder de las imágenes más que de la trama, elabora una puesta en escena que destaca por explicitar, con ayuda de la iluminación, la falsedad de las escenas desarrolladas en la jungla, es decir, de los relatos de los dos supervivientes a las maniobras. En otras palabras, distingue, McTiernan, el modo de representar la verdad y la mentira por medio de la puesta en escena. Por ejemplo, en las escenas que se desarrollan en la base militar, el escenario es más abierto, hay varios planos de los exteriores y vemos a los personajes moverse por los alrededores e incluso desplazarse en coche dentro de la misma. Pero en las escenas de la jungla, correspondientes a los relatos de Dunbar y Kendall, el escenario parece encerrado; la vegetación ocupa todo el lugar y más allá de ésta no podemos ver nada (ligado narrativamente por la presencia constante

de la tormenta), solo oscuridad, como si no existiera (al estilo de los juegos de estrategia para ordenador en las que el amplio escenario se va desvelando poco a poco siempre y cuando el jugador desplace sus tropas por el mismo). Es decir, la amplitud de la base militar se contrapone a la pequeñez del escenario selvático, pues este es una invención dentro del relato de los interrogados y más allá no existe nada porque más allá de ese pequeño escenario nada importa, no tienen importancia con el relato que tanto Dunbar como Kendall están contando y por ende tampoco lo la tiene para el espectador. McTiernan, mediante la puesta en escena y la iluminación, consigue trasmitirlo en sus imágenes.

La película, con unos buenos resultados en taquilla, tuvo un reconocimiento muy frío, peor al menos sirvió para que McTiernan volviera a estar en activo dentro de Hollywood.

*“Dotando de solidez, de espesor dramático o humorístico, siempre siguiendo, a su modo, la tradición de los viejos artesanos del cine de Hollywood (McTiernan es uno de los pocos hombres con algo de inventiva y rigor que trabajan dentro de los estudios), demostrando que no es necesario innovar en el lenguaje cinematográfico para ser un buen contador de historias y un realizador a tener en cuenta [...] Olvidando todo intento de dotar a la historia de verosimilitud, renunciando a la circunspección (no tratando de presentar como real lo que no puede serlo) y potenciando el lado más ficticio del asunto (representando la falsedad de modo falso, como en los flashback que no son tales, iluminados además éstos de un modo absolutamente artificioso), consiguiendo la proeza de edificar sobre suelo tan movedizo un*

*distraído thriller que se convierte, no había otra solución, en un juego en el que se pueden encontrar elementos agradables, incluso autoparódicos. En realidad los únicos méritos de “Basic” residen prácticamente en las labores de dirección [...] Directores como McTiernan nunca obtendrán reconocimiento alguno por parte de aquellos que consideran que las obras valiosas solo pueden ser confeccionadas como manjar para un club de paladares selectos (del cual, por supuesto, ellos mismos forman parte). Allá ellos con sus elitismos; el cine es un medio popular y la reivindicación –necesaria, por otro lado- de cineastas poco conocidos no debe perjudicar a profesionales que han conseguido la fama (y/o el dinero) sin renunciar a hacer bien su trabajo, e, incluso, haciéndolo de modo muy personal”<sup>570</sup>.*

Con sus logros y sus errores, el resultado satisfizo a John McTiernan. Tal es así que al estreno de “**Basic**” ya tenía en preparación tres proyectos cinematográficos más con los que experimentar y buscar el entretenimiento y la diversión. Pero la desgracia llamó a su puerta y lo hizo en forma de llamada telefónica de un agente federal para interrogarle sobre la contratación de los servicios de un investigador privado de dudosos métodos. A partir de entonces McT se vio envuelto en un proceso jurídico kafkiano que daría con sus huesos en la cárcel (donde se encontraba preso en el momento de la escritura de la presente tesis doctoral; para su finalización y defensa, estaba libre). Su filmografía queda por lo tanto inconclusa, pero en ella se hace presente el rastro autorial de John McTiernan director de cine. Sigamos adelante pues, sin rendirnos, como es

---

<sup>570</sup> DÍAZ, Alejandro: “Basic. Narrar lo inexistente” en *Miradas de cine*. Revista digital. Disponible en [www.miradas.net](http://www.miradas.net) [consultado el día 22 de septiembre de 2013].

característico de los personajes protagónicos de los filmes del realizador neoyorquino.

Cualquier planteamiento atribuido a McTiernan en las películas hasta aquí reflejadas, parten de una situación inicial esencial, a saber: **sus temas**. Estos suponen la herramienta de unión de las películas hasta poder hacer de ellas un concepto global de obra con el que trabajar. Si bien es cierto, y ya hemos dado parte de ello a través, especialmente, de las declaraciones del propio McT, no hay en el conjunto de sus filmes una clara separación de ‘películas personales’ y ‘películas comerciales’ (en el sentido de estar destinadas al público como mero entretenimiento y diversión), pues los intereses de nuestro director aúnan ambos objetivos: poder ofrecer una película de carácter personal que entretenga al espectador, en otras palabras, el concepto de ‘**película personal comercial**’. Para McTiernan, debe existir una atracción personal para hacerse cargo del proyecto, ya sea en su fase de experimentación cinematográfica o cómo mero deseo de película que le gustaría ver en una sala de cine, al mismo tiempo que, el proyecto, debe ofrecer la cantidad justa de diversión para entretener al respetable durante, según sus propias palabras, hora y media de proyección.

Su obra comparte estos dos rasgos sin que el uno frene el éxito del otro –las películas que realiza son las que a él le gustaría ver sin que suponga, esta particularidad, el rechazo de los espectador, que acuden en tropel a las salas de cine para contemplar sus obras, permitiendo al mismo tiempo que el director pueda ‘tomarle el pulso al mercado’, aprendiendo de la respuesta para futuras realizaciones-. De esta forma, atendiendo a su

visión de lo qué es el cine y cómo ponerlo en práctica, puede dar solución a planteamientos y problemas de legibilidad narrativa que no entorpezcan la recepción de los filmes.

#### **V. 4. Los temas de los filmes de John McTiernan.**

John McTiernan a tratado siempre temas muy similares en todos sus filmes, temas que a él le interesan como realizador cinematográfico y como espectador de cine. Es por ello que al hablar de temas no estamos aludiendo más que a una distinción ficticia desde el punto de vista discursivo, e incluso temático en última instancia, pues los lugares comunes de sus realizaciones son mayoría a la hora de abordar el estudio del contenido.

Nos es conveniente recordar la importancia del tema, pues, como afirmara en su momento Jean Mitry, *“ninguna perfección formal hará jamás que una obra sea plena y suficiente si esa forma no valoriza un determinado contenido que la justifique y para cuya expresión esté hecha”*<sup>571</sup>, algo que no se debería dejar caer en el olvido a la vista de algunas consideraciones críticas y artísticas del cine moderno y postmoderno, queremos decir con ello contemporáneo (que, básicamente, hace referencia a cierto tipo de cine realizado a partir de los años 70 del siglo pasado, una vez comenzó a ser una realidad la política de los autores avalada por los escritores franceses), faltas de contenido pero excelentemente envueltas y que nos recuerdan a aquellos poetas de los que

---

<sup>571</sup> MITRY, Jean: *Estética y psicología del cine. 2. Las formas*. Editorial Siglo XXI. Madrid. 1978. Pág.: 452.

Nietzsche renegada pues éstos, al igual que aquellos, enlodan las aguas para que parezcan más profundas.

El teórico francés, como otros muchos autores, distingue entre intriga y tema, pero a diferencia de los demás, él considera que la base es la forma:

*“Para la mayoría de las personas el tema es la intriga. Y no porque se considere esa intriga como el objeto esencial de la obra, sino porque se ve en ella –y sólo en ella- el sustrato que permite dar fundamento a las significaciones. De este modo la historia se convierte en la materia a significar, dado que la forma no es comprendida más que como un medio de comunicación, como una forma particular de llevar hasta el conocimiento de alguien algo que existiría en sí independientemente de ella. Nosotros, por el contrario, afirmamos que la base es la forma, y que la intriga no es más que el pretexto que permite vincular más estrechamente acontecimientos susceptibles de tener un sentido”<sup>572</sup>.*

La intriga son los sucesos y el tema es su contenido latente, es decir, aquello que es significado a lo largo del filme pero no de forma explícita, ni tampoco explicada (no siempre, en cine estadounidense tiende a facilitar al espectador toda la información posible, lo que perjudica su participación al tiempo que lo ‘infantiliza’, es decir, no hace muy activa su presencia en la película y no le permite madurar, reflexionar el filme). El tema se va filtrando paulatinamente en la conciencia del espectador durante el visionado y después de éste. La intriga y el tema forman el contenido en

---

<sup>572</sup> Ibidem.

tanto que es un conjunto de hechos significantes; pero éste necesita de la mediación de la forma para poder expresarse, de una estructura que encadene esos hechos significantes. La manera de desarrollar la forma es lo que podríamos denominar estilo, donde localizamos nuestro concepto de sello autorial.

Mitry termina añadiendo:

*“Para el autor, la idea llama a la forma, porque mientras ésta no ha sido formulada no es más que una intención vaga, un proyecto. Para el espectador es la forma la que llama a la idea, dado que la forma es la única manifestación sensible de ésta [...] Es vano juzgar una obra únicamente a partir de su forma, tan vano como juzgar su contenido independientemente del valor particular que ese contenido toma a través de una forma dada y de la cual depende el sentido de la obra misma” (MITRY, 1978, op. cit. Pág.:454-455).*

El tema, por lo tanto, ha de encontrar una forma que no sea óbice para su desarrollo. Es ahí donde juega un papel importante, como hemos hecho constar unas cuantas líneas más arriba, la verosimilitud, en tanto que el grado de verosimilitud, entendiéndola si se quiere como efecto de corpus o efecto género, completará la **visión temática personal de John McTiernan**, sin olvidar la suspensión de incredulidad característica en el cine (ya hemos citado con anterioridad que la verosimilitud importa poco, aunque es capital, en la búsqueda de emoción y aventura por parte del espectador al acercarse a una nueva película protagonizada por John



McClane, como sucede por ejemplo con “*Jungla de cristal. La venganza*”).

Otra cuestión sería si el grado de verosimilitud se ve afectado por el carácter del tema. La acción, la aventura y el fantástico, los tratamientos más utilizados por McTiernan sirven para expresar, lo han hecho desde los comienzos mismos del cine, contenido metafóricos, que son, en algunos casos, bastante difíciles de expresar desde otros géneros. Por lo tanto, el efecto género no vendría si no ha ofrecer un buen número de posibilidades creativas en lo referente al plano de los contenidos.

John McTiernan ofrece una serie de temas reiterativos en su obra. Son tres los pilares temáticos que van a vertebrar su filmografía. Nos referimos a **la cuestión de la identidad** (en diferentes variaciones, ¿quién es?, ¿qué es?, ¿cómo es?, ¿Dónde es?, etcétera), el desarrollo de la acción en **un entorno hostil** (al que hay que adaptarse, en el que hay que desenvolverse o al que hay que dominar) y **el carácter humano violento**. Intentemos verlos con algo más de profundidad en sus obras cinematográficas.

En “*Nómadas*” (1986) el doctor Pommier se las ve y se las desea para estudiar y después defenderse de una tribu urbana de seres fantásticos. No sabe qué son. Del mismo modo la doctora Flax no sabe de quién son las visiones o el por qué de las mismas, haciendo que se cuestionen su propia identidad. Pommier recorre la ciudad inhóspita intentando comprender la fascinación que la violencia y la muerte despierta en el siniestro grupo.

“**Depredador**” (1987) coloca al grupo protagonista, construido con ecos ‘hawksianos’, en una jungla centroamericana donde tendrán que defenderse de un ser alienígena que no pueden ver. La adaptación al asfixiante entorno se hace necesaria para que el líder del grupo, Dutch, pueda acabar, aunque la victoria resultante sea pírrica, con quien le ha elegido como su enemigo. En “**Jungla de Cristal**” (1988) será el edificio acristalado tomado por los secuestradores lo que haga las veces de jungla. El policía McClane tendrá que apañárselas para moverse por el edificio sin ser detectado por los ladrones. La ventaja con la que cuenta es que desconocen quién es, del mismo modo que desconocen que su mujer es una de los rehenes atrapados.

La intención real del Capitán Ramius es lo que debe averiguar Jack Ryan en “**La caza del Octubre Rojo**” (1990), cuáles son sus intenciones ¿desertar o atacar a Estados Unidos?. Igualmente, el oficial soviético debe averiguar si Ryan es la persona adecuada para tomar contacto. Y han de hacerlo contrarreloj, antes de que uno u otro bando torpedeen el más moderno de los submarinos soviéticos jamás construido.

La adaptación del Doctor Campbell a la selva amazónica es prácticamente perfecta, si no fuera porque ha acudido a ella para esconderse de lo que un día fue, sin tener muy claro quién es ahora o qué lugar ocupa entre la tribu indígena con la que vive. Para ayudarle en sus investigaciones y a volver a ser él mismo, acude la Doctora Rae Crane. “**Los últimos días del Edén**” (1992) es un alegato ecologista que pronostica un desequilibrio irreparable causado por la violencia contra el medio ambiente.

En “*El último gran héroe*” (1993) podemos apreciar que los mundos de las películas de acción son siempre violentos y peligrosos si uno no sabe moverse en ellos, pero siempre se cuenta con una enorme seguridad en uno mismo, como le sucede al héroe de acción favorito de Danny Madigan, Jack Slater. Pero la realidad siempre supera a la ficción, es mucho más hostil, más oscura, más violenta, y en ella un tipo tan duro como Slater puede estar tan perdido como un niño de catorce años.

“*Jungla de cristal. La venganza*” (1995) recupera el interrogante de la primera película de la franquicia pero revirtiéndolo. McClane es ahora quien no conoce la identidad del autor de varios atentados en pleno centro neoyorquino. En su periplo por averiguar quién es deberá sobrevivir a una yincana violenta, al tiempo que evita el mayor de los robos de oro cometido sobre suelo estadounidense.

El protagonista de “*El guerrero número 13*” (1999) es destinado a un territorio desconocido, donde debe hacer frente a un enemigo que toma la forma de demonio para devorar los cadáveres de sus enemigos caídos. Ibn Fadlan tendrá que adaptarse al modo de vida norteamericano y averiguar quiénes son los Wendol y cómo se puede acabar con ellos.

La violencia en “*El secreto de Thomas Crown*” (1999) no es física, no vemos en sus fotogramas explosiones, tiroteos o peleas. Pero sí que existe una violencia emocional, golpes bajos que los dos protagonistas se van soltando en su juego de seducción, intentando averiguar las intenciones de su pareja. En un mundo tan figuradamente hostil como este, Thomas Crown se mueve como pez en el agua.

La esencia violenta del hombre se ha sublimado para convertirla en una práctica pseudo-deportiva llamada “**Rollerball**” (2002). Jonathan Cross, la joven estrella de uno de los equipos favoritos, ha pasado de ser un joven cualquiera perdido en la ciudad de San Francisco a un millonario jugador le aleja de la realidad tiránica que vive el oprimido pueblo de Kazakhstan. Cuando se quita la venda de los ojos y descubre la corrupción tras el poder y las ansias de violencia televisada, aunque sea a costa de la muerte de sus compañeros de equipo, se convertirá en un ejemplo de revolución, contagiando las ansias de libertad a todo un pueblo.

“**Basic**” (2003) nos sitúa en una base de adiestramiento de las elites militares de la infantería estadounidense. Lugares estos donde se elimina todo rastro de identidad individual. La dureza de un espacio semejante puede doblegar a cualquier hombre o sacar lo peor de sí mismo. Intentar resolver un misterio, jugando al quién es quién con un grupo de tramposos es una tarea más que difícil para la Capitana Osborne.

¿Son estas preocupaciones temáticas que vertebran su cine un trasunto de las experiencias vitales del propio McT dentro de Hollywood?. ¿Su extrañeza dentro de la maquinaria cinematográfica estadounidense, ese entorno hostil e inhóspito lleno de arribistas ávidos de dinero que emplearían cualquier medio que justificara sus fines, le ha hecho cuestionarse su identidad, su identidad como director de cine?.

¿No se cuestiona acaso la doctora Flax su identidad cuando los pensamientos y las vivencias de Pommier invaden su mente?, ¿no lucha por salvar su vida, por escapar del mundo hostil de los modernos y violentos nómadas urbanos?, ¿no ve reflejado en el rostro y en las últimas palabras

del alienígena depredador su propia identidad el Mayor Dutch?; ¿Su imagen final de derrota no es sino la de un hombre que ya no sabe quién es?. ¿No deja McTiernan claro que él es alguien más que un simple realizador etiquetado como mero director de películas de acción al mostrarnos la confusión en el rostro de Jack Slater contemplando un enorme cartelón promocional de la nueva cinta de acción protagonizada por su doble –o *doppelgänger* que dirían los alemanes- y estrella fulgurante del cine de explosiones, persecuciones y tiroteos Arnold Schwarzenegger?. ¿No lo representa también el famoso cuadro de Magritte utilizado en “*El secreto de Thomas Crown*”?.

Pero este cuestionamiento de la identidad personal y artística, también ha servido para poder adaptarse al amenazante mundo cinematográfico dominado por los avariciosos productores; adaptarse y poder maniobrar en él con habilidad o, siempre que fuera necesario, luchar contra él hasta dominarlo o salir derrotado. Para ello ha contado McT con la ventaja de su etiquetación como director de acción, para poder, partiendo de ahí, acercarse a proyectos en los que estaba interesado y hacerlos personales, como demuestran los cambios introducidos en “*Jungla de cristal*”, la inclusión de escenas que no añaden nada pero que eran exigencia de producción para poder centrarse a continuación en lo que considera importante en la narración, algo que hizo en “*Depredador*”, o la adaptación de “*La caza del Octubre Rojo*” alejada de la explosividad que se suponía a una película de espías y de acción (y eliminando de paso lo innecesario de la novela de Tom Clancy). ¿No se aprovecha McClane de la mala identificación que hacen de él en un primero momento Hans Gruber y sus hombres como de mero guarda de seguridad o, más adelante, un vaquero temerario que sólo trata de hacerse el héroe a imitación de las

películas?, ¿no lo utiliza a su favor para adaptar el entorno acristalado en su ventaja?. ¿No espera el capitán Ramius que alguno de los americanos contra los que dirige su submarino nuclear descubra quién es realmente, es decir, cuáles son sus verdaderas intenciones?. ¿Qué es sino un viaje de autodescubrimiento el que emprende Ahmed Ibn Fadlan por las tierras vikingas del norte de Europa?. ¿El territorio de los Wendol no es una suerte de ancestral Hollywood donde unos se comen a los otros?. ¿No se sirve Thomas Crown del pensamiento nada abstracto de la policía para planificar el robo de un cuadro y su devolución en el Museo Metropolitano?, ¿Acaso Jonathan Cross no termina por descubrir quién quiere ser realmente cuando el telón que oculta los horrores de la vida cotidiana de Kazakhstan se viene abajo?. ¿No utilizan Tom Hardy y el Sargento West la mentira y la ocultación de su identidad para sus propios fines?.

La cuestión identitaria afecta al protagonista también cuando se trata de descubrir quién es el enemigo contra el que está combatiendo y qué objetivo es el que persigue. Los filmes de McTiernan poseen unos antagonistas cuyas intenciones están ocultas a ojos del héroe (o héroes). El desarrollo de la acción y la superación de las pruebas otorgarán al personaje protagónico la información necesaria para poder responder a estas preguntas. ¿Qué persigue el alienígena en la jungla?, ¿qué pretende en realidad Hans Gruber?, ¿quiénes son los Wendol?, etcétera.

En esos entornos hostiles en los que se desarrolla la acción es necesario saber quién es uno para no ser víctima la conducta violenta del hombre. De ello hay ejemplos en todos los filmes: la atracción por los sucesos escabrosos de los nómadas y su empleo de la violencia injustificada; la recolección de horripilantes trofeos de caza que el

Depredador aterrizado en la jungla centroamericana se hace con los hombres asesinados del grupo de Dutch; las ejecuciones a sangre fría de Hans Gruber; la intencionalidad de hundir si o si el Octubre Rojo por parte de los estadounidenses y soviéticos por igual; la destrucción forestal de parte de la selva amazónica y del poblado indígena para el levantamiento de una carretera; las intenciones criminales de Benedict en el mundo real – un mundo en el que los malos pueden ganar- para acabar con su oponente; las bombas colocadas por Simon Gruber en Nueva York; la violencia cotidiana en el mundo vikingo y los ataques ocasionados por los Wendol; la violencia contenida de las altas esferas –dominadas por tiburones y lobos vestidos con trajes elegantes- tan alejada de la violencia real del mundo cotidiano (antes de finalizar el filme, el policía encargado de la investigación le espeta a Banning que está harto de sus elaborados juegos y que tiene que volver al mundo real, aquel en el que debe hacer todo lo necesario para encerrar a un hombre que a punto ha estado de matar a su mujer a golpes); el moderno circo romano orquestado entorno al Rollerball; o la respuesta violenta a la tortura física y mental en una base del ejército estadounidense.

En esos mundos, en esos espacios, tienen lugar las acciones y los acontecimientos. Es en esos mundos donde deben desenvolverse los personajes de McTiernan.

Sus héroes, su protagonistas –ya sean individuales o pequeños grupos-, son personas que jamás se rinden, que jamás tiran la toalla. Esta característica no sólo impregna sus obras fílmicas, también es palpable en su vida real, como demuestra su incansable lucha contra el sistema tras su acusación y condena por perjurio en la que llegó, incluso, a invertir todo su

dinero. Una lucha en la que por momentos se encontró tan solo ante el peligro como el Marshall Will Kane –no solo cita a los grandes clásicos del género, el espíritu de la vida de vaquero corre por sus venas, por eso vive alejado del mundanal ruido hollywoodiense en un rancho en Dayton, Wyoming- y que dio sus frutos en la producción del documental que lleva por título “***Las persecuciones políticas de Karl Rove***” (2008) realizado sin ánimo de lucro para Project Save Justice (Proyecto Salvar la Justicia en la lengua de Cervantes); sobre el documental y la situación actual de McTiernan hablaremos en la última parte de este bloque.

Pero ese espíritu guerrero sólo tiene éxito en el cine (John McClane, Jack Ryan y Marcus Ramius, Slater y Danny, Ibn Fadlan, Thomas y Catherine, Osborne, Hardy y West); en el mundo real, como bien advertía Benedict en “***El último gran héroe***”, los malos pueden ganar, y el sabor de la derrota no es desconocido para McTiernan como ejemplifican los problemas con los productores acaecidos durante la realización de algunas de sus obras y que le han hecho, en algunos casos, renegar de las mismas (aunque ello no suponga la eliminación de su huella, como también hemos afirmado). También encontramos por lo tanto, un rastro de victoria amarga en sus filmes (Flax y Niki, Dutch, Campbell y Crane, Cross, etcétera).

En definitiva, se cumplen aquellas proféticas palabras pronunciadas por François Truffaut (1957): “*el cine del mañana se parecerá a quien lo ha filmado*”.

Todas estas consideraciones temáticas, siguiendo las palabras de Jean Mitry, se van filtrando en la conciencia del espectador durante el visionado. Pues las películas de McT, además de un marcado carácter



comercial –imprescindible dentro de las industrias culturales y obligado para la comunicación, retroalimentación si se prefiere, entre director y público de cara a influir en las decisiones futuras-, también invitan a la reflexión, amén de proporcionar dos horas de espectáculos entretenimiento.

Es aquí por lo tanto donde vamos a localizar el primero de los estilemas del sello autorial de John McTiernan y que enunciamos de la siguiente forma:

*“McTiernan siente una inclinación especial por los mundos personales de protagonistas –individuales o pequeños grupos- que no se rinden jamás, marcados por un esforzado espíritu guerrero y aventurero”.*

En el plano de la temática, McTiernan incardina a sus protagonistas en entornos y espacios hostiles donde se hace necesaria bien la adaptación para desenvolverse con habilidad por ellos, bien combatirlos hasta modificarlos, moldearlos y someterlos para poder aprovechar las ventajas que ofrecen.

Así logran, sus protagonistas, dominar todo el escenario, al igual que ocurre con todos los demás existentes –personajes secundarios y antagonistas- que sobre él se mueven igualmente marcados por un carácter violento.

El espíritu aventurero, combativo e infatigable es vital para superar las cuestiones identitarias que han de poner fin al conflicto surgido.

Hemos de señalar, no obstante, que este estilema debe ser completado con otros rasgos del sello autorial de McTiernan que tienen que ver con la creación de la historia y del discurso o con la dirección de actores por ejemplo. Éstos y otros, que iremos señalando de aquí en adelante, darán valor, o más valor, al primero de nuestros estilemas.

### **V. 5. Influencias.**

Podemos considerar, tras el recorrido por los primeros pasos en la carrera de John McTiernan, que éste sin duda es un director autodidacta. Su propio afán experimentador le acercó al cine durante sus años de estudiante, así como a todas las salas donde proyectaban películas que eran de su interés, especialmente las europeas (mucho más acordes con el ámbito estudiantil universitario, más independiente y menos academicista). Pero lo que uno puede aprender sobre cine termina allí donde empieza la verdadera práctica cinematográfica, que es donde podemos decir que se formó realmente McTiernan.

Aunque ha trabajado con importantes personajes del mundo fílmico, él siempre ha considerado como un error el no haberse procurado establecer una relación más cercana con un mentor, alguien que le instruyera al tiempo que le protegía:

*“No pienso que haya tenido un mentor de una manera específica, y eso es probablemente un problema o un defecto mío. Debí haberme procurado una relación con un mentor. Ese tipo de*

*relaciones con un maestro son muy, muy buenas. Como la relación de Steven Spielberg con Sid Sheinberg en Universal por ejemplo. Creo que él obtuvo mucha información y mucho entrenamiento sobre cómo comportarse en la industria y cómo trabajar las cosas. Eso le ha sostenido y le ha permitido ganarse su ritmo, aprendió más rápido que si no hubiera tenido esa relación. Con muchos de los hombres con los que he trabajado sigo manteniendo una buena relación”* (John McTiernan en EMERY, Robert J.: *The directors. Take two*. Editorial Allworth Press. Nueva York. 2002. Pág.: 188).

Y es cierto. McT ha aprendido el oficio del cine trabajando en el cine. En cada rodaje, con cada compañero de equipo (con los que posteriormente repite) y con cada actor al que dirigía. Con los años ha ido recogiendo todas las influencias que le ha sido posible para perfeccionar su trabajo. De directores y productores como Larry Gordon, Ned Tannen o Andy Vagna, del director de fotografía de su primera gran producción dentro de la industria, Donald McAlpine<sup>573</sup>, de quien no se separó en todo el rodaje de *“Depredador”* para aprender de lentes, objetivos, encuadres, todo cuanto le fue posible, pero muy especialmente del realizador Checo Ján Kadár, a cuyas órdenes estuvo en su etapa en el Instituto Fílmico Americano (American Film Institute):

*“En el AFI trabajé con Ján Kadár, el gran cineasta checo.  
Él logro en el cine lo que Ernest Hemingway en la literatura.*

---

<sup>573</sup> Trabajar con el director de fotografía australiano, en la que era su primera película en Hollywood y de quien le atrajo su “estilo naturalista”, fue “maravilloso, porque me trataba como si yo fuera un joven alférez y él el viejo sargento que lo protegía. Fue maravilloso lo mucho que me cuidó y me guió, en varios sentidos” (Extraído de los comentarios del director de la edición en deudé de “Depredador”. Véase bibliografía).

*Darte la mitad de la información que recibes a través del estilo. Así, Hemingway podía mostrar lo que estaba pensando la gente sin recurrir a monólogos internos. No se trataba de los hechos que narraba, sino de cómo los contaba. Era idéntico al estilo de Ján. Él me hacía observar las películas plano a plano. Veíamos las obras de los grandes maestros como Fellini o Kubrick, y Ján solía decirme: ‘¡mira!, ¡observa lo que hizo mal ahí!, ¡se equivoco!, ¿entiendes por qué?’. Y yo respondía: ‘¿qué es lo que está mal? Es un bonito plano’. ‘No, no’, respondía Ján. ‘Está fuera de clave’. ¿Qué quería decir con ello?. Mi maestro tenía la convicción de que debías aproximarte a la filmación de una película como si estuvieras componiendo una pieza musical. Para decidir si la siguiente nota de la partitura es la apropiada no debes pensar en la trama o en su significado, sólo en cómo suena. ¿El ritmo es correcto?, ¿la clave es correcta? [...] Me hacía aprender las películas de memoria. Me decía: ‘Ok, aprende esta película’. Y por aprender entendía sentarse con un lapicero y un montón de papel y escribir la película de memoria –plano a plano-. Memorice muchas películas de este modo. “Ocho y medio”, que es una película muy compleja; “La naranja mecánica”...Su idea era que si de verdad querías convertirte en un director de cine, tenías que conseguirlo de esta forma. Tenías que ser capaz de transportarlo todo a tu mente. Si quieres ser un músico de fama mundial, instrumentista de piano, violín o lo que sea, necesitarás decenas de partituras, decenas de horas de música en tu mente. No necesitarás mirar el papel, todo estará en tu cabeza. Y no podrás ser lo suficientemente bueno a menos que hayas trabajado duramente introduciendo toda esa música en tu*

*mente. Así que tienes que sentarte y escribir nota a nota alguna pieza de Mozart o algún clásico de tu profesión. Puso esa idea en mí. ‘Tienes ojos, aprende a usarlos!, me dijo. Al igual que un estudiante de música puede interpretar un concierto en su mente, debes tener, construir, la película en tu mente –no importan las palabras sino las imágenes-. ¿Dónde está la cámara en ese plano?, ¿qué clase de lente se ha utilizado?, ¿qué está haciendo la cámara?. En cada plano. Siempre”*<sup>574</sup>.

Ese predominio de la imagen, de las imágenes, es característico del cine de McTiernan, así como su forma de trabajar sencilla, partiendo de un desglose de guión mental, pues construye virtualmente la película en su cabeza antes de trasladarla a la realidad del rodaje.

Evidentemente, el trabajo de ‘memorizar’ las películas que le impuso el realizador checo durante sus años en el Instituto Fílmico, y también los muchísimos filmes que vio siendo estudiante, le han hecho recordar grandes obras a la hora de afrontar sus películas, y algunas de esas ideas de grandes directores tienen sus ecos en las de McT: John Ford (“**Depredador**”), Stanley Kramer (“**La caza del Octubre Rojo**”), Akira Kurosawa (“**El guerrero número 13**”), etcétera. En el caso de su segunda gran producción para un estudio, “**Jungla de cristal**”, quiso encajar alguna de las características del cine europeo de los años setenta en una película de acción hollywoodiense (y a la vista del éxito de la cinta, está claro que lo consiguió):

---

<sup>574</sup> Declaraciones de McTiernan extraídas de *Dirigido por*. Número 283. Octubre. Barcelona. 1999. Págs.: 52-65.

*“Lo único que sabía era que quería introducir una cámara expresiva, que se convirtiera en un narrador, una voz activa, casi un comentario de la acción que se estaba realizando. Yo admiraba mucho el uso de éstas en las películas europeas, en Bertolucci por ejemplo<sup>575</sup>”* (McTiernan en *Cahiers du cinéma*, número 577. Marzo. París. 2003. Pág.: 19).

Igualmente tiene en cuenta los cambios experimentados en el cine y en su lenguaje tras los apareamientos con otros textos como son los vídeos musicales o, especialmente en nuestros días, los videojuegos. Queremos decir con ello que la cultura popular, a través del consumo, solicita unas determinadas formas de narración audiovisual (también de contenidos por supuesto), y éstas influyen directamente en el cine, sobre todo en el más comercial, destinado a satisfacer al espectador. McTiernan es consciente de este tipo de tendencias y es partidario de aprovecharlas en favor del realizador: *“Nos guste o no, pertenecemos todos a un mismo flujo general de cultura popular, de espíritu de los tiempos, de ‘Zeitgeist’. Lo que funciona, funciona. No se puede ignorar. Se puede decidir y participar o al menos tratar de no ser su víctima”* (*Cahiers du cinéma*, op. cit.).

Indudablemente el cine de McTiernan también ha influido en los jóvenes realizadores, y en algunos casos en los no tan jóvenes realizadores. Por desgracia su nombre y sus obras siempre han estado considerados de segunda categoría, al adscribirse en el poco apreciado cine de acción (incluso aquellas que no lo son de forma clara). Es por ello que para muchos críticos y ensayistas su influencia queda reducida a originar dos de las más taquilleras franquicias del cine. De esta forma se puede apreciar su

---

<sup>575</sup> Por citar un ejemplo reconocible: *“El conformista”*, Bernardo Bertolucci (1970).

saber hacer en la continuación dirigida por Renny Harlin “*La jungla 2. Alerta roja*” (1990) o en “*Predators*” realizada por Nimród Antal (2010).

Su consejo para los nuevos realizadores, que miran su cine sin tantos prejuicios, no podía ser más claro:

*“¿Qué necesitas para entrar en el Carnegie Hall?. Práctica. Hubo un artículo en The New York Times sobre conseguir acumular un determinado número de horas de práctica en cualquier campo en el que te lo propongas: si quieres ser un gran nadador nacional, por ejemplo, debes comenzar a practicarlo cuando tienes diez años. Si quieres ser un deportista internacional, tienes que empezar a los siete. De este modo, si tienes nueve, mala suerte hermano. Hice un chiste sobre esto [“El último gran héroe”] pero en esencia, lo que están diciendo es que tanto en deportes como en actividades musicales o cualquier cosa para las que tengas un conjunto de habilidades específicas, tienes que pasar mucho tiempo trabajándolas. Así que, si quieres ser director de cine, entonces haz películas. Y sigue haciéndolas. Tiene que convertirse en tu vida. Debe ser la única cosa en la que pienses o trabajes por lo menos en veinte años. Se necesitan veinte años para conseguir un estilo de cine desde que comienzas” (John McTiernan en EMERY, 2002, op. cit., pág.: 188).*

Predicaba con el ejemplo. Pese a todos los varapalos de la crítica elitista o los reveses y encontronazos con productores, McT siempre ha seguido haciendo películas (y esperamos que cuando salga de prisión recupere su carrera tan pronto como le sea posible). Lo importante no sería

por tanto, la originalidad de las marcas apreciables en el cine de John McTiernan, pues, como ya hemos señalado en alguna ocasión anterior, no inventa nada, sino la aplicación conjunta de éstas para ofrecer una perspectiva personal inconfundible.

### **V. 5. I. La crítica.**

*“Algunos de sus filmes le han colocado como uno de los principales directores de películas de acción y aventuras. Su trabajo le ha granjeado el seguimiento mundial, la aclamación significativa de la crítica y ha establecido un estándar para todo un género de películas. Su experiencia en la presentación de imágenes visuales impresionantes de su cine, combinadas con destacadas interpretaciones de sus actores, le han hecho destacar entre la mayoría”* (EMERY, 2002, *op. cit.*, pág.: 171).

A diferencia de las influencias recibidas por aquellas obras y autores con los que ha trabajado, u obras fílmicas de referencia que haya visionado, analizado, memorizado, y, muy especialmente, a diferencia de la respuesta del público espectador, cuya decisión no sólo supone un termómetro económico del éxito de sus filmes, sino también un canal de comunicación bidireccional que influye en las decisiones futuras de McTiernan a la hora de seleccionar trabajos ulteriores y la forma en que estos son abordados, la crítica apenas tiene un peso específico en la labor realizadora del director neoyorquino. Pero no por ello debemos pasarla por alto. Requiere al menos



unas palabras de consideración, aunque sean las del propio McTiernan, quien nos hace ver la importancia que no tiene la crítica en su trabajo:

*“La crítica no trata, en esencia, de ofrecer información a los lectores sobre las películas. Es más sobre lo importantes que se consideran los críticos (y los cineastas) y esa clase de cosas. Eso les hace muy vulnerables a la manipulación. Hay gente que pierde un montón de tiempo en este tipo de cosas. Durante un tiempo yo era una persona que gustaba a los críticos. Era un joven realizador, inventaba cosas, y venía de ninguna parte. El hecho de que yo tuviera éxito significaba, de alguna manera, que ellos también tenían éxito. Pero ahora me he convertido en uno de esos horribles monstruos. Trabajo para los estudios, gano mucho dinero y hago películas estúpidas. En general esas cosas son verdad. Pero, básicamente, sigo siendo la misma persona. Era el héroe entonces y soy el monstruo ahora. Es interesante ir a Cannes y ver a festival de críticos. En esencia es como un estudio gigante de televisión. Visto de cierta forma me hace creer que estoy mejor considerado por los críticos europeos que por los americanos. Estás, en cierto modo, muy lejos y las interacciones con menos emocionales. Jerry Lewis y yo lo hacemos bien en Europa. No sé qué más puedo decir de los críticos sin meterme en serios problemas. El tipo que escribe para el Wall Street Journal parece tener un cariño especial con las películas. Parece que las disfruta realmente, lo cual es muy extraño. En realidad intenta informar de verdad a la audiencia sobre ellas. Le respeto por eso”* (John McTiernan en EMERY, 2002, *op. cit.*, pág.: 178).

Hemos podido apreciar, cuando hemos repasado su filmografía, que para alguna parte de la crítica, aquella menos obtusa, siempre existen rasgos personales en el cine de McTiernan que destacan por encima, y por ello se hacen imborrables, de cualquier manipulación, corte o remontaje sufrido por el filme en cuestión. Podemos definir la crítica, de una forma muy básica y elemental (no es este nuestro objetivo), como la opinión acompañada de criterio, siendo éste la fuente de su problemática. Es casi tarea imposible definir con claridad los límites del criterio, especialmente en lo que al cine se refiere. ¿Quién es poseedor de él?, ¿aquel que tiene un conocimiento teórico del cine?, ¿cómo ha adquirido ese conocimiento: leyendo las grandes obras de referencia o mediante el simple visionado repetitivo de infinidad de películas, obras maestras y productos chapuceros incluidos?. O, por el contrario, ¿no será su poseedor aquel que lo ha adquirido por medio de la práctica cinematográfica?, ¿necesitamos haber trabajado en el cine para poder emitir juicios nada ligeros sobre su validez?.

Lo único cierto es que es muy difícil hablar sobre cine sin dejarnos llevar por la subjetividad, en tanto que una película apela, las más de las veces, al menos en un visionado, digamos, epidérmico (propio de la contemplación ociosa del filme en salas, es decir, mayoritaria), a las emociones y sentimientos que ésta despierta en el espectador, y éstos serán siempre subjetivos, pero nunca contrarios al cumplimiento o incumplimiento de ciertas reglas cinematográficas, es decir, la aplicación correcta o incorrecta de las gramáticas fílmicas (aunque esta área sea cada vez más borrosa, numerosos son los ejemplos de errores tomados por intencionados por parte del director de una película). Hablamos pues de argumentos subjetivos o juicios de valor.

No es nuestra intención entrar de lleno en la lógica del juicio del gusto o juicio estético (que supera la dimensión de la crítica cinematográfica) planteada desde la época clásica y excelentemente desarrollada por, entre otros, Hume y Kant. Estos juicios son subjetivos y pretenden, al mismo tiempo, ser objetivos<sup>576</sup>; el juicio de gusto no es un juicio de conocimiento y por ello no debe considerarse como lógico, sino que es estético y su fundamento determinante es subjetivo. El juicio estético de los sentidos es privado, por el contrario, el juicio estético de la reflexión –el juicio de gusto– es de un supuesto valor universal y público, sin embargo, por su carácter estético, no deja de ser subjetivo, de ‘validez común’ tal y como la entendía Kant, es decir, no por la relación de belleza con el concepto del objeto sino porque se extiende ese mismo predicado sobre la esfera total de los que juzgan. El sentido común lógico no puede ser fundamento de juicios de gusto, una denominación, para algunos estudiosos de Kant, poco apropiada de *sano entendimiento humano*, sino el sentido común estético.

En un juicio estético es decisivo el fundamento subjetivo de determinación de nuestro sentimiento de agrado o desagrado. El sentimiento es el criterio de un juicio estético, en otras palabras, no tenemos ningún criterio para los juicios estéticos, porque son meras reacciones (los sentimientos) y no podemos aplicarlos correcta o incorrectamente. No podemos decir por qué juzgamos como juzgamos y no podemos fundamentar nuestro propio juicio cuando, muy especialmente, no coincide con el juicio de otros –*de gustibus non disputandum*–. De ser cierto que en nuestros juicios estéticos no nos dejamos determinar sino por nuestros sentimientos de agrado y desagrado, lo más pragmático sería

---

<sup>576</sup> KANT, Immanuel: *Crítica del juicio*. Editorial Austral. Madrid. 2009.

aceptar que cada cual tiene su opinión. Los sentimientos son privados y no se puede presentar los juicios en ellos basados como válidos para otros. Aquí Kant destaca que no nos comportamos así, a veces lo hacemos y a veces no. Podemos aplicar al cine lo que el filósofo aplicaba a la belleza: ante ella nos mostramos persuadidos de haber captado un hecho objetivo, público y no un estado de cosas personal, privado; por eso nos creemos legitimados en la pretensión de que nuestro juicio sobre lo bello es universalmente válido.

La complejidad inmanente a la aplicación de la crítica de la facultad de juzgar –Kantiana principalmente- al mundo cinematográfico podría dar para otra tesis doctoral independiente y por eso hemos hecho mención de ella en este apartado de una forma muy reducida, pues, a pesar de su enorme interés, no es este uno de nuestros objetivos y un mayor detenimiento nos llevaría por derroteros alejados de nuestra meta<sup>577</sup>.

---

<sup>577</sup> Permítasenos citar, aunque sea de forma prolija, la siguiente acotación: “*La facultad estética de juzgar es universal; merecería el nombre de sentido común para todos. Si el crítico kantiano no encuentra la película genial, nosotros también (por esencia común). Esta facultad es intuitiva, no se aprende en la escuela ni en los bancos de la universidad; ‘el juicio sobre la belleza no sería un juicio del gusto si perteneciera a la ciencia’. He aquí una razón por la cual el crítico kantiano puede dispensarse de explicar en qué y por qué la película es genial. Esta facultad, aunque funcione de manera intuitiva, tampoco tiene nada que ver con el cuerpo. El crítico kantiano podrá salir de la proyección con los ojos enrojecidos por no haber dejado de llorar y declarar, entre dos sollozos, que acaba de ver la mayor birria del año. Juzgar una obra como bella debe consistir en un acto desinteresado. El crítico kantiano no halaga nunca a sus lectores, rechaza la invitación del realizador del que acaba de escribir los mayores elogios, y no espera ningún ¡oh! Admirativo, cuando cita en el curso de un almuerzo el impronunciable título de un cortometraje coreano mudo, como respuesta a alguien que le pregunta sobre su película de cabecera.*

*El primer punto problemático no se debe a Kant, sino a sus exégetas, que han derivado la Crítica del juicio en teoría del arte, mientras que asume como pilar conceptual el acto que consiste en contemplar la belleza natural. El segundo problema: Kant promueve un doble dualismo radical cuerpo-espíritu y razón-emoción. Las ciencias cognitivas actuales rechazan este doble dualismo con total radicalidad. Kant postula que hay una satisfacción resultante de lo bello, pero una satisfacción pura y desinteresada. Último aspecto embarazoso de la Crítica del juicio, que se refiere a los presupuestos culturales que arruinan su universalidad posible. John Dewey ya escribía en 1934, en *Art as experience*, hasta qué punto las teorías que aíslan la experiencia estética de las otras formas de la experiencia cotidiana son el ‘resultado de condiciones específicas externas, socialmente grabadas en las instituciones y en los modos de vida’. Y ese razonamiento de Kant que consiste en decir, sustancialmente, ‘puesto que mi juicio es desinteresado, es universal’, nosotros deberíamos, como hace Gérard Genette, encontrarlo*

Si es estético es subjetivo, por lo que tiende a ser contemplativo, indiferente al objeto. No es, por tanto, juicio de conocimiento, ni teórico ni práctico.

En el cine por lo tanto se opondrían un juicio del gusto como si de una operación privada se tratase y la existencia de un ‘buen gusto’ universal. Laurent Jullier (2006, *op. cit.*. Pág.: 16) lo plantea del siguiente modo:

*“¿Qué es una buena película? La pregunta no se plantea para un gran número de personas, pues, por un lado, están las que piensan, con un gesto del que veremos más adelante que es completamente kantiano, que la respuesta es evidente; por el otro, las que dejan a cada uno que tenga sus gustos, y a quienes los filósofos de la estética califican como hipersubjetivistas”.*

En otras palabras, no se tiene en cuenta ningún aspecto puramente cinematográfico encontrado en el filme (algo que si consigue Jullier en su obra, al menos deja señalados varios criterios para la consideración objetiva de una película como buena; ahora bien, el problema vuelve a ser, y sin querer con ello caer en el más absoluto de los relativismos, que la consideración de esos criterios sigue siendo personal, privada y, porque no decir, relativa, pues nunca queda del todo claro en su libro por qué se considera a éstos como tales o si de los seis criterios propuestos –éxito, logro técnico, edificante, emocionante, original y coherente- todos se han

---

*sorprendentemente débil y expeditivo”.* JULLIER, Laurent: *¿Qué es una buena película?*. Editorial Paidós. Barcelona. 2006. Págs.: 54-56.

de cumplir a la vez o solo es necesario el cumplimiento de uno o alguno de ellos para poder calificar un filme como bueno<sup>578</sup>), y cuando se tiene, siempre está filtrado por un tamiz subjetivo imposible de compartir.

El peligro de este tipo de análisis crítico es, como también señala Laurent Jullier (2006), que la pregunta ‘¿qué es una buena película?’ otorga un valor desmedido a la película como unidad, la sobrevalora y traza una línea divisoria, separando dos consideraciones incompatibles, las películas son buenas en su totalidad o son malas en su conjunto. Ello hace que caigan en el olvido algunos momentos memorables de ciertas películas cuyo global no pasará a la historia del cine, instantes mágicos y asombrosos perdidos en medio de un océano de ineptitud (Godard llegó a afirmar, en 2001, que en sus películas se pueden encontrar bellos planos, pero que eso era todo, las películas como tales son malas).

Lo que no deja de ser cierto es que la valoración crítica de las películas ha de hacer frente a dificultades que hacen imposible un buen desarrollo analítico del filme. Por razones de lugar, de tiempo, de placer de

---

<sup>578</sup> Recientemente, el Instituto Northwestern de Sistemas Complejos (Estados Unidos) ha publicado un estudio donde, mediante la aplicación metodológica científica –matemática y biología especializadas en sistemas complejos y algoritmos como el PageRank empleado por Google, por ejemplo-, se explica cómo determinar qué películas pueden ser consideradas ‘obras maestras’ cuyo recuerdo pasará a la historia. La principal conclusión es que la red de referencias en forma de citas, en todas sus variantes (homenajes, parodias, etcétera) es el medio más objetivo y científico para determinar qué filme puede acabar ingresando en los anales de la historia cinematográfica. A falta de un valor absoluto, los investigadores recurrieron a un sistema de referencias entre películas para concluir si este método automático y objetivo predecía mejor que cualquier otra métrica si una película estaba incluida, o podría llegar a ingresar, en el Registro Nacional de Películas estadounidense. La idea, como se entiende, está prestada del sistema de citación científico utilizado en revistas indizadas. Los investigadores descubrieron que el número de referencias entre filmes presenta una curva relacionada con el tiempo, cuanto mayor es el tiempo entre una película y otra, menor es el número de citas que recibe. En ocasiones, las referencias repuntan. Pese a todo, las citas y referencias a otros filmes estaría, en última instancia, sujeta al conocimiento de los autores del filme en producción, así como a su consideración para con la obra citada, por lo que podría concluirse que el subjetivismo no queda eliminado del todo. Sea como fuere es un nuevo método de juicio.

lectura y de vocación informativa, al crítico le resulta muy difícil desarrollar verdaderos argumentos.

Podemos advertir por lo tanto dos cosas. Por un lado, la negativa de John McTiernan a que la crítica influya de forma decisiva en su trabajo y, por otro, la dificultad de conceptualizar la crítica cinematográfica sin dejar aristas que limar, pues en esto del cine, se cumplen las palabras ya famosas de François Truffaut, *“los franceses tienen dos profesiones, la suya propia y la de crítico de cine”*, extensible también a cualquiera de las diversas nacionalidades, aunque, hemos de reconocer, en nuestra patria es obligada su correcta adaptación, pues los españoles tienen dos profesiones, la suya propia y la de seleccionador nacional de fútbol.

## **V. 6. McTiernan guionista y productor. Relación con productores.**

McTiernan aparece una única vez acreditado como guionista de una de sus películas, *“Nómadas”* (1986). Es el único escritor de la misma. Tras haber superado las exigencias de rodar un par de cortometrajes y después de unos años trabajando en la industria, McT consideró que el mejor modo de dar el salto al largometraje dentro de Hollywood era presentando un proyecto en el que él tuviera confianza desde su base, algo que solo podía lograr encargándose del guión. Su confianza en el libreto de la que sería su primera película era tal que incluso vendió los derechos para su novelización, publicándose unos años de la producción del filme (encargada a Chelsea Quinn Yarbro, especialista en el género fantástico),

sabiendo que las comparaciones y la duda acerca de su originalidad posteriores no favorecerían en nada la película (la obra cinematográfica data de 1986 mientras que la novela ve la luz en territorio estadounidense dos años antes –a España no llega por vez primera hasta 1989-).

Es la única obra escrita en solitario por McT, aunque participación en los guiones de sus películas no le ha faltado. Su involucración, en este sentido, tiene lugar cuando ya están en marcha, es decir, cuando comienza la pre-producción de la película y es por ello que no aparece acreditado como guionista en ninguna de sus restantes películas.

*“En todas las películas que he hecho, he escrito alguna parte del guión. Pero no soy guionista. Soy un escritor mediocre. Lo que más me gusta es trabajar con la imagen. La parte que escribí en el primer “Jungla de cristal” consistía sobre todo en transformar a los terroristas en ladrones. En el terrorismo no hay momentos tan interesantes, no hay historia posible. Sin embargo, a todo el mundo le encanta la historia de un gran robo o un gran ladrón. Si quieres hacer una película para disfrutar, es más fácil con ladrones que con terroristas. Siempre intento que la gente se distraiga. Es lo que me gusta de Shakespeare. En Macbeth, cuando matan al rey, aparece un tipo borracho y te cuenta una historia”<sup>579</sup>.*

Él se hace con el proyecto, o el proyecta recae en sus manos, y modifica todo cuanto sea necesario para hacer el guión más atractivo, en

---

<sup>579</sup> Declaración realizada para la entrevista con la revista *Sofilm*, número 17, noviembre de 2014. Barcelona. Págs.: 40-50.



sus propias palabras, más divertido. Muestra de ello son las modificaciones realizadas al libreto de “*Jungla de cristal*”, la personal adaptación de “*La caza del Octubre Rojo*” o la estrecha colaboración con Jonathan Hensleigh, guionista de la tercera parte de *la jungla*, así como los cambios introducidos tras recibir el guión de “*El secreto de Thomas Crown*” por parte de Pierce Brosnan (todo ello citado con anterioridad cuando abordamos cada una de las obras cinematográficas del realizador neoyorquino). Al igual que los grandes maestros como Hitchcock, McTiernan no necesita intervenir individualmente, no necesita encargarse de la escritura y de la realización de la película al mismo tiempo, ni, como ocurre en el caso de algunos directores, encargarse de la composición musical o el montaje para sentirse más autor, para sentir la obra un poco más suya; no necesita, en definitiva, intervenir en los guiones de sus películas para dejar su impronta en los filmes derivados de ellos.

Su labor como productor tampoco es excesivamente significativa y suele limitarse a la participación como productor ejecutivo, es decir, invirtiendo capital. Entendemos por productor aquella persona que se encarga de garantizar la consecución de una película, desde todos los puntos de vista y cuyas funciones, o recelo, le llevan a vigilar todas las etapas de pre-producción, producción, post-producción, distribución y exhibición. Tiene voz y voto en los aspectos publicitarios y de promoción (actividad compleja que exige cuando menos un conocimiento profundo del mercado cinematográfico). Es, en definitiva el jefe supremo, el propietario de la película: impulsa el proyecto, contrata a los equipos (director, guionistas, técnicos, actores, etcétera) y en ocasiones aporta su visión personal marcando el resultado final (sello de productor). Hasta 1993 tan solo participa de la producción ejecutiva –entiéndase aportación de capital-

de una película realizada para el medio televisivo bajo la dirección de John Irvin, ***“Robin Hood. El magnífico”*** (1991). No puede decirse que su forma de concebir el cine, el cine realizado expresamente para televisión, influyera en el resultado final de la cinta. Este tipo de contribución tendrá lugar en ocasiones posteriores mientras ocupa un lugar en el equipo de producción de sus propias películas: ***“Silencio legal”*** de Hubert de la Bouillerie (1996), ***“Amanda”*** dirigida por Bobby Roth (1996) y ***“Quicksilver highway”*** de Mick Garris (1997). Su interés en estas producciones es puramente económico, es decir, invierte el dinero en su realización sin pretender que quede impreso en ellas su sello autorial, su forma de entender el cine y su puesta en práctica.

Al mismo tiempo, como decimos, toma asiento entre los productores de sus películas con la intención de tener un mayor control, un mayor poder en las decisiones finales que puedan afectar al rodaje, al montaje y al resultado final del filme. Es significativo que a excepción de su labor como productor de ***“Jungla de cristal. La venganza”***, todos los proyectos en los que ha participado activamente en la labor de producción hayan terminado siendo unos sonoros fracasos en lo que a relaciones laborales se refiere: ***“El último gran héroe”***, ***“El guerrero número 13”*** y ***“Rollerball”***. Demostrado queda que McTiernan no es un hombre hecho al juego sucio e interesado de Hollywood.

Su desinterés por el negocio hollywoodiense de rentabilizar al máximo las producciones y todo cuando gravita a su alrededor le lleva a invertir su propio dinero para alcanzar sus objetivos (algo que hizo de forma muy frecuente cuando era un joven estudiante interesado por la realización de películas). Baste con recordar que en sus años mozos *“era*

*uno de los pocos estudiantes que no estaba de vuelta de todo, por eso acabé aprovechando la mayoría del dinero y recursos que me ofrecieron. Cuando me gradué, mi familia me regaló diez mil dólares para comprarme una casa, y en lugar de eso, los invertí en el rodaje de una película llamada “The demon’s daughter” un relato épico sobre vikingos que rodé íntegramente en la granja de mis abuelos” (en Dirigido por, 1999).*

Hay, por tanto, en McTiernan una filosofía personal a la hora de afrontar su trabajo como director de cine que choca frontalmente con los objetivos de la industria hollywoodiense:

*“No todas la películas comienzan de un proyecto y, al contrario, no todos los proyectos que empiezo necesariamente culminan en una película. No puedo sencillamente chasquear los dedos y decir ‘quiero hacer esto’, y está hecho. Pero no me tomo las cosas como un trabajo. Nunca lo he hecho. Creo que podría haberme ganado la vida cómodamente haciendo anuncios publicitarios o haber tenido una vida decente escribiendo pero no era lo que yo quería. Por suerte he sido un tipo dispuesto a ser pobre si es necesario. Nunca hice nada de dinero hasta que no alcancé los treinta y cinco y cada céntimo, aproximadamente, que conseguía lo volvía a invertir en mis películas. Inicialmente lo invertía en proyectos personales, en aprender cómo se hacen las películas. Después lo gastaba en comprar libros que quisiera o pagando a algún escritor para trabajar en alguna cosa que me interesara. Reinvertía continuamente. Tan pronto como haces esto por dinero, estás muerto. Lo que quiero decir es que estoy continuamente comprobando que estoy en esto por las películas y*

*no por el negocio. Eso es muy peligroso. Las cosas normales se vuelven muy burocráticas en la estructura de un estudio. Mucha gente rueda por el negocio, por el dinero. Los estudios salen fuera y compran talento muy caro. Ellos me comprarán o comprarán a Schwarzenegger y harán bien, intentarán enderezarnos. Hemos comprado la mejor forma de convertir nuestro negocio en una película. Hasta ahora he estado dispuesto a pasar hambre si es necesario. Y espero que el día en que me tiene hacer esto por dinero sea el día en que decida dejarlo y retirarme. Ese día haré otra cosa, encontraré otra carrera” (John McTiernan en EMERY, op. cit.. Pág.: 182).*

McTiernan no posee, después de todo, un sello de productor, en el sentido en que si lo tienen aquellos realizadores cuyo listado de películas producidas es casi tan extenso como el de las dirigidas y cuya impronta se hace notar incluso cuando no está detrás de las cámaras. Piénsese en el mejor de los ejemplos posibles, Steven Spielberg y todos los cachorros surgidos al amparo de sus productoras como pudieran ser Joe Dante, Robert Zemeckis, Mimi Leder, Joe Johnston, o J.J. Abrams por citar solo unos pocos. Además, su forma de entender el cine impregna incluso aquellas películas producidas para directores con una marcada personalidad –sello autorial- (huelga decir que existe compatibilidad entre los dos desde el inicio del proyecto) como son Martin Scorsese, Peter Jackson o Clint Eastwood.

No contar con ese particular rasgo tampoco ha frenado la carrera de McTiernan, se ha dedicado a invertir en sus intereses y alejarse todo lo posible del negocio. Este escenario hostil como los de sus filmes –ya lo

hemos destacado- y *a priori* desaconsejable para cualquier director que pretenda estrenar una película de la misma forma en que la concibe y sin que sufra ninguna alteración durante su largo recorrido hasta las salas de todo el mundo, ha obligado a McT a negociar con los propietarios de los filmes, persuadiéndoles para que se unan a él en el lado oscuro de la fuerza, si se me permite utilizar la jerga galáctica ideada por George Lucas. El resultado obtenido ha sido desigual, pero, aquellos proyectos en que hubo entendimiento entre director y productor o productores, el resultado final (no entramos aquí a valorar el sello de McTiernan) es más que satisfactorio, consiguiendo buenas críticas y mejores resultados en taquilla. Por el contrario, en aquellas películas en las que la falta de entendimiento venía acompañada de ‘insubordinación’ y no se tenían en cuenta sus decisiones en la realización (destitución de parte integrante del equipo por él contratada, rodaje de nuevas tomas sin su participación, etcétera), el resultado era un auténtico desastre, ocasionando pérdidas cuantiosas de dinero y ofreciendo un producto, que si bien no está carente de coherencia –no puede estarlo, después de todo, en Hollywood trabajan profesionales-, evidencia una reconstrucción de última hora, una vez que McTiernan ha abandonado el proyecto, destinada a satisfacer los gustos comerciales más estandarizados (reducción de la duración, eliminación de partes explícitamente violentas, etcétera).

La adaptación a este tipo de escenario hostil para moverse por él con una destreza que iguala la de sus héroes en sus películas le ha permitido sacar adelante, y conseguir grandes éxitos internacionales, entre otras, dos películas producidas por Joel Silver, el David O. Selznick del cine actual (y del cine de acción en particular). El megalómano productor posee todas aquellas cualidades que podemos recoger en lo que hemos denominado

sello de productor y que quedan perfectamente reflejadas en sus películas (por citar sólo un ejemplo fácilmente observable, su pasión por las armas de fuego), muy especialmente en aquellas para cuya realización contrata a artesanos sin un nombre dentro de la industria. Diferentes resultan las películas en las que detrás de las cámaras encontramos nombres con una personalidad más dominante como pueden ser Walter Hill, Richard Donner o el propio John McTiernan, quienes, además, saben manejar a su antojo al orondo productor para conseguir sus propósitos. A este respecto, circula el rumor –no probado– de que para satisfacer las ansias de fuego de Silver, McTiernan rodo alguna escena, tanto en *“Depredador”* como en *“Jungla de cristal”*, donde lo único que se observa en pantalla es gente disparando, una auténtica lluvia de balas y casquillos. En la primera de la películas producidas por Silver está escena la encontramos en el primer contacto del grupo de Dutch con el Alienígena, cuando, instigados por Mac (Bill Duke), todos disparan al follaje de la jungla sin conseguir nada, pero que, según se cuenta, calmó las pretensiones del productor (la variedad de armas disparadas en la secuencia van desde una pequeña pistola personal hasta una mini-gatlin, aparato que hizo las delicias de Silver). McTiernan consigue insertar en la secuencia valor narrativo, por pequeño que sea, a través de la puesta en escena, montaje y de la dirección de los actores (aterrados ante el enemigo invisible que les acecha), mostrando como inservible aquello que más quería resaltar el productor, la potencia de fuego.

Joel Silver es pues el vivo ejemplo del más citado que comprendido Jonathan Shields –trasunto de David O. Selznick y Darryl F. Zanuck– y de su ya famoso *toque Shields* (*“Cautivos del mal”*, Vincente Minnelli, 1952),

poseyendo en este sentido su propio sello, el *toque Silver*<sup>580</sup>. Es el mejor ejemplo de sello de productor atribuido a un profesional del cine no director (el otro ejemplo citado, esta vez en poder de un director, es el de Spielberg).

Para los productores no es difícil encontrar una producción barata en manos de un director novel, pues siempre responsabilizarán a éste de cualesquiera que sean los problemas habidos.

<sup>580</sup> “Joel Silver representa para el Neohollywood de los ochenta y los noventa lo que Darryl F. Zanuck y David O. Selznick fueron para la edad de oro de Hollywood: un analista extraordinariamente afortunado de fórmulas fílmicas, y, en consecuencia, un activo creador de ciclos y géneros [El Selznick del ‘schlock’, designación específica de uso contemporáneo en Estados Unidos que designa productos baratos y normalmente de baja calidad, en parte relacionados con la ‘cultura basura’]. El éxito que inauguró su trayectoria fue *“Límite 48 horas”* (1982); la fórmula, entonces inusual, de un emparejamiento multirracial. Silver intentó traspasar la fórmula a otros géneros, pero los repetidos emparejamientos multirraciales de Silver ya habían sido imitados por otros estudios, convirtiendo la fórmula en un género reconocido –el ‘buddy film’– y destruyendo, de este modo, la exclusiva casi total que Silver ostentaba sobre la fórmula del emparejamiento multirracial. Silver –ahora al frente de Silver Pictures– no se inmutó ante el asalto: se puso a analizar los éxitos de la competencia a mediados de los ochenta (*“Terminator”*, *“Rambo: Acorralado parte 2”*, *“Cocodrilo Dundee”*) e incrementó, en consecuencia, las dosis de acción en sus propias películas. Con la colaboración de directores como Walter Hill, Richard Donner y John McTiernan, en 1987 Silver emparejó a Mel Gibson y Danny Glover en *“Arma letal”*, y a Arnold Schwarzenegger y Carl Weathers en *“Depredador”*. El éxito masivo de ambas de ambas se repitió un año después con *“Jungla de cristal”*, que fusionaba los elementos de acción y de comedia en un solo actor, Bruce Willis. Silver y su alter ego, el guionista Steven E. de Souza, se dedicaron a combinar la brillantez de los diálogos con las emociones y la acción tensadas contrarreloj [este tipo de repetición se siguió dando con los años y se pueden encontrar excelentes ejemplos en las tres continuaciones de *“Arma letal”*, en el caso de Bruce Willis, quien estiraba su personaje, con alguna pequeña variación, de McClane en películas producidas por Silver como *“El gran Halcón”* de Michael Lehmann (1991) o *“El último boy scout”* de Tony Scott (1991), o rizando más el rizo en su emparejamiento interracial en títulos como *“Romero debe morir”* de Andrzej Bartkowiak (2000) que reúne al actor de artes marciales chino Jet Li con la cantante afroamericana Aaliyah, *“Herida abierta”* también de Bartkowiak (2001) con Steven Seagal y el rapero DMX como protagonistas, y éste último y Jet Li de nuevo en *“Nacer para morir”* de, no podía ser de otro modo, Andrzej Bartkowiak (2003)]. *“Jungla de cristal”* se convirtió, de repente, en el objetivo a imitar por toda la industria. Siempre atento a los beneficios que reporta atraer a públicos mixtos, Silver inició su carrera con emparejamientos interraciales e hizo entrar el ‘buddy film’ en los mapas financieros y de género de Hollywood; luego combinó la acción con la comedia para ampliar el atractivo de sus películas hacia un público femenino, creando, de paso, un nuevo género. Como Zanuck y Selznick, Silver parece tener un don para aislar el atractivo de taquilla de sus películas de éxito. Y sus competidores, como los jefes de los antiguos estudios, tienen la habilidad de convertir sus ideas, a través de la imitación, en esas normas de la industria que llamamos géneros”. ALTMAN, Rick: *Los géneros cinematográficos*. Editorial Paidós. Barcelona. 2000. Págs.: 74-75.

*“Mi primera experiencia hollywoodiense, “Depredador”, me atrajo porque en términos de intriga y alcance la película se corresponde con un cierto nivel sencillo que yo sabía que podía lograr. Tenía 35 años y tenía un la experiencia de un largo de presupuesto de serie B a mis espaldas. Como sabes, lo más aterrador no es hacer tu primera película en Hollywood. Los dirigentes de las ‘majors’ lo asumen porque es barato. Pero si algo sale mal, incluso si no es por tu culpa, vuelves diez años atrás. Vuelves a la jungla. Sucede todos los años al menos a una docena de personas” (McTiernan en Cahiers du cinéma, número 577. Marzo. París. 2003).*

Una buena relación con el productor se hace por tanto imprescindible para que la película salga adelante:

*“Hay dos cosas que son necesarias en Hollywood: credibilidad y un hombre al cargo, un buen productor. Su estela política debe ser solida. Este fue el caso cuando hice “La caza del Octubre Rojo” con Ned Tanen, quien había estado años en Universal antes de dirigir la producción de la Paramount. **Mis películas que han tenido éxito son aquellas que han tenido una línea clara de comunicación y dirección. En lenguaje militar se llama unidad de mando.** Puede haber intermediarios, pero la línea debe ser clara y estar bien trazada. Si no todo el mundo comienza a discutir, a gritar. Mis películas que no han funcionado no comenzaron a andar así desde un principio. En Hollywood, una película se convierte muy rápido en un vehículo ocupado por ambiciosos que esperan hacer caja, convertirse instantáneamente*



*en ricos y famosos. El problema es que a menudo se dan cuenta del error cuando ya es demasiado tarde para huir. Una o dos veces me las he arreglado para salir a tiempo [**“El guerrero número 13”** y **“Rollerball”**]. La mayor parte del tiempo se es sólo un buen soldado [...] Todos los filmes son filmes de estudio de una manera u otra, cada uno con sus estrellas. Cuando propones una idea a un productor, confía el proyecto a su ‘hombre de los números’, instalado al fondo de la oficina, que calcula los ingresos potenciales. Si el número es positivo es bueno, si es negativo, ¡lo siento amigo!. Es verdad que hoy en día se hacen más películas pequeñas, pero son productos financiados por exactamente el mismo sistema que Hollywood, en una escala diferente, eso es todo. En todas partes hay un hombre al fondo de la oficina, con sus listas de números” (McTiernan en Cahiers du cinéma, número 577, op. cit.. La negrita es nuestra).*

El propio McTiernan lo ha señalado. Cuando la relación de comunicación es bidireccional y existe entendimiento entre el director y el productor, la película triunfa. Cuando no es así, solo cabe esperar que el resultado no sea muy grave. El éxito de la adaptación de la novela de Tom Clancy es el mejor ejemplo de ello.

Tras la buena recepción de la película, McTiernan y Alec Baldwin querían seguir narrando más aventuras de Jack Ryan, pero esta vez se encontraron con los canales de comunicación cerrados. Él mismo cuenta como este tipo de actitudes por parte de los productores no sólo le ha hecho renegar de la idiosincrasia de la industria, también del mundo que rodea a

ésta, hasta el punto de alejarse de la ‘meca del cine’ para vivir en una granja apartada.

*“Alec Baldwin y yo teníamos muchas ganas de hacer una continuación de Octubre Rojo. Otro posible escenario redondo pero, una vez más, una cuestión política, algunos mandamases tenían un interés financiero en elegir el escenario: “Juego de patriotas”. El problema era que los del IRA eran vistos como los ‘tipos malos’. Alec y yo somos de origen irlandés. Algunos miembros de mi familia se habían pronunciado contra ellos, contra la pena de muerte antes de alcanzar los 14 años, toda mi infancia me vi separado de grupos de amigos de mi familia, que son hombres muy respetables pero que cargaban con un secreto. Cuando vi “Michael Collins” comprendí: esos hombres probablemente fueron asesinos en 1916 y mi familia los acogió. No eran de la misma clase que en la familia de Alec. Ni él ni yo sentimos simpatía por el IRA, pero nos resistimos al problema – nuestra herencia- que trataba el guión de “Juego de patriotas”. Los dos líderes del estudio, Frank Mancuso y Ned Tanen, habían dejado Paramount en esa época y sus sucesores no nos escucharon. Se deshicieron de Alec. Así que yo también me fui. El tema que nos gustó y que siempre quisimos hacer se convirtió en el tercer episodio de Jack Ryan (“Peligro inminente”). Hollywood es una mezcla entre una pelea de perros y la corte Luis XIV. Por esta razón no vivo en Hollywood, sino en un lugar donde la gente tiene otras cosas en las que pensar. Ni siquiera vivo en Jacksonhole, que es un buen lugar de Wyoming: mis vecinos son agricultores, las cosas son mucho más sencillas y su*

*comportamiento más honesto” (McTiernan en Cahiers du cinéma, número 577, op. cit.).*

Actualmente, la idea de volver a trabajar con un estudio Hollywoodiense está prácticamente descartada por parte de McTiernan, y no sólo por sus desavenencias judiciales e incertidumbre de cara a las aseguradoras y productores, también porque:

*“Los grandes estudios ya no son lo que eran hace veinte años. Hoy ya no hacen películas. Desde el año 2000 utilizan el modelo de los supermercados: la prioridad es vender mucho y sin criterio. No tienen ni idea de buena alimentación, y se ponen a criticar si algo es bueno o no. Solo quieren ganar dinero. Antes, los estudios hacían veintiséis películas al año. Hoy, sólo hacen una o dos para mantenerse. Warner Bros. hace Harry Potter, que está realmente muy bien, y Disney hace Piratas del Caribe y punto. Y el resto se dedica a comprar películas enlatadas. Los estudios sólo se dedican a visionarlas y decidir si se las quedan o no. Nunca me ha gustado...Lo único que les interesa es la caja. Cuando hice “Basic”, Sony me dijo que debía recaudar veinticinco millones de dólares en Estados Unidos. Aceptaron pagar la publicidad hasta que la película llegara a los veinticinco millones de dólares. Los que hacen las películas de verdad son los productores independientes. Joel Silver, productor de “Depredador”, era una persona difícil pero apasionada, prácticamente un cineasta”<sup>581</sup>.*

---

<sup>581</sup> Declaración realizada para la entrevista con la revista *Sofilm*, número 17, noviembre de 2014. Barcelona. Págs.: 40-50.

### **V. 7. “Las persecuciones políticas de Karl Rove”.**

Las malas relaciones con los productores en algunas de sus películas llevaron a McTiernan a contratar los servicios de un reconocido investigador privado para que descubriera si alguno de sus productores intentaba arruinar su trabajo intencionadamente en el año 2000 durante la filmación de “***Rollerball***”. McT recurrió a Anthony Pellicano, a quien ya contrató para uno de sus divorcios unos años antes. El director creía que uno de los productores del filme, Charles Roven, estaba tratando de obstaculizar el rodaje. Y, aunque luego no se pudo demostrar quién era el responsable de los problemas, la película fue un desastre del que McTiernan salió en el último momento. El resultado fue que el filme tardó dos años en abandonar las salas de montaje, suponiendo una enorme pérdida económica. Hasta ahí no hubo mayores incidencias; McTiernan no quedó satisfecho de su trabajo pero pasó página y se centró en sacar adelante su nuevo proyecto, “***Basic***”.

Pero en el año 2006, tras cuatro años de investigación, sale a la luz el conocido como ‘caso Pellicano’ (que nada tiene que ver con la película de Alan J. Pakula). Se sospechaba que el prestigioso detective privado que había puesto sus talentos al servicio de ricos y poderosos angelinos – estrellas del cine, de la música, políticos, etcétera- empleaba métodos ilegales en su quehacer diario, tales como la coacción, la extorsión, las escuchas ilegales, amenazas a periodistas y muchas más malas acciones que quebrantaban, y quebrantan, varias leyes federales (delitos en el estado de California y a nivel federal, nacional). La envergadura mediática del caso hizo pronosticar, a varias publicaciones sensacionalistas, la caída de

algunos grandes nombres de la ciudad. Ya nada volvería a ser igual en Hollywood, al menos eso se pensaba. Pero en 2008 la sentencia fallada solamente vincula a Pellicano con cuatro coacusados (que ni siquiera eran famosos) y le condena a 15 años de prisión. *The Angeles Times* resumió todo el proceso de la siguiente forma: “*Al principio, parecía como si los seis años de investigación y procedimiento del gobierno fueran a implicar a millonarios y personas influyentes de Hollywood a los que se juzgaría igual que al detective privado que habían contratado. Algunos pensaban que caerían los poderosos y que esto serviría como advertencia para la industria. Pero no fue lo que ocurrió*”<sup>582</sup>.

Los problemas para McTiernan comienzan cuando los agentes federales encuentran una grabación de Pellicano en la que se puede escuchar la conversación que el detective y el director tuvieron en relación a los problemas del rodaje de “***Rollerball***” y que constituirá la principal prueba de la acusación. En febrero de 2006, la noche del 13 de febrero, McTiernan recibió una llamada telefónica de un hombre que se identificó como agente especial de FBI. McT se mostró colaborativo y respondió a todas las preguntas. “*Su antiguo abogado, Olivier Díaz, describió así la llamada: ‘Por lo tanto, señor McTiernan, ¿niega usted haber contratado a Pellicano para investigar a Charles Roven?’, a lo que John contesto ‘sip’, colgó el teléfono y se olvidó de la llamada*”. Su nuevo asesor legal, Henry E. Hockeimer hijo, en cambio, rebate esta versión citando un formulario de la agencia federal que resume la llamada: “*Durante la llamada del 13 de febrero de 2006 se le preguntó a McTiernan si fue la única vez que*

---

<sup>582</sup> Esta cita, al igual que las que le seguirán en referencia al problema jurídico de McTiernan, están extraídas de una entrevista realizada a su mujer, Gail Sistrunk McTiernan, por parte del periodista Michael Hastings el día 24 de mayo de 2013 y disponible en el sitio web: [www.facebook.com/freemctiernan](http://www.facebook.com/freemctiernan) [consultado el día 10 de julio de 2013].

*contrató a Pellicano, y McTiernan dijo que si y colgó. De hecho, en ningún momento se mencionó el nombre de Roven durante la llamada telefónica”.*

Sea como fuere, unas semanas más tarde McTiernan fue detenido acusado de mentir a un agente federal, no haber dicho toda la verdad y, por lo tanto, de un delito federal. Comenzaba entonces una larga maratón jurídica de siete años que hubiera hecho las delicias de Kafka, costosa, complicada, frívola, que arruinó económicamente al director y le costó su vida profesional. Durante el largo proceso, estuvo en algunos momentos mal aconsejado, lo que le hizo declararse culpable para reducir la sentencia y posteriormente retractarse de dicha confesión para emprender la lucha contra la acusación. En 2007 es condenado a cuatro meses de prisión incondicional, más cien mil dólares de multa, así como a estar dos años en libertad condicional. Al recurrir la sentencia, la pena de cárcel su vio triplicada.

*“La acusación contraatacó añadiendo otro cargo por falsas declaraciones al FBI, y otro de perjurio, afirmando que al retirar su alegato, McTiernan había cometido perjurio. McTiernan se vio obligado a declararse culpable de un delito que la mayoría de la gente no sabe que es un delito. Es difícil creer que el objetivo del gobierno sea aplicar la ley y no obtener cargos contra el demandado. Esta conducta es la clásica definición de venganza. Las propias reglas del FBI imponen que los agentes hagan los interrogatorios en persona, en particular en aquellas investigaciones muy mediáticas contra personas importantes en las que los más mínimos detalles van a ser examinados por equipos de defensa de alto nivel. El caso típico de demanda*

*judicial abusiva, un despilfarro de los medios del sistema judicial presentando un recurso contra lo que, como mucho, se puede considerar como una infracción tan oscura como insignificante y además prescisa [...] McTiernan y sus defensores consideran que uno de los fiscales en particular ha sobrepasado sus funciones por razones personales. Daniel A. Saunders, de la Fiscalía General de Los Ángeles, es un actor frustrado que había participado sin éxito en castings para papeles en “Jungla de cristal” y “La caza del Octubre Rojo”.*

Tras varias apelaciones, nada se pudo hacer, y McTiernan fue condenado a un año de prisión en 2010, pena que comenzó a cumplir el año 2013, el 3 de abril. Sus abogados han presentado varios recursos para garantizar la libertad condicional impugnando la acusación inicial de perjurio. El propio McTiernan ha declarado lo irregular de la situación y la sentencia: *“Me acusaron de haber mentado, pero nadie da información confidencial por teléfono. Incluso en su manual está escrito que no deben dar su identidad. Interrogar a alguien por teléfono es una trampa. El agente debe decirte a qué te expones. Esa gente tiene todo el poder. Y se inventa crímenes. ¡Es un instrumento enorme para el gobierno!”*<sup>583</sup>. Durante el tiempo transcurrido desde la publicación de la sentencia, muchos compañeros de profesión y admiradores del director han expresado públicamente su malestar por lo que consideran una sentencia desmedida y un mal empleo del sistema judicial. Se ha creado una plataforma a través de internet –‘Free John McTiernan’-, impulsada por su enorme popularidad en Europa, para promover la revisión de su caso. En el momento de escribir la

---

<sup>583</sup> Declaración realizada para la entrevista con la revista *Sofilm*, número 17, noviembre de 2014. Barcelona. Págs.: 40-50.

presente investigación doctoral, McT pasa sus días en la prisión federal de Yankton, Dakota del Sur, con el número de presidiario 43029-112 y apodado como ‘Big Mac’<sup>584</sup>.

Si mencionamos de forma extensa todo el periplo judicial de McTiernan es porque su incansable espíritu guerrero dirigió sus miras a una situación más grande que las penalidades que él mismo estaba pasando, la corrupción del sistema judicial estadounidense. McT, durante el proceso, siempre tuvo en mente que él era una víctima colateral de una enorme campaña de acoso y derribo político contra miembros del partido demócrata, cargos electos y simpatizantes. Con el objetivo de desenmascarar esta corruptela invirtió el dinero que le quedaba en producir, dirigir y narrar el documental titulado “*Las persecuciones políticas de Karl Rove*” (2008) para el Proyecto Salvar la Justicia –‘Project Save Justice’- disponible en línea<sup>585</sup>.

La obra de McTiernan parte del estudio realizado por Donald Shields (Universidad de Missouri, San Luis) y John Cragan (Universidad Estatal de Illinois) en el que muestran que durante el periodo comprendido entre 2007 y 2009 existe un número desproporcionado de funcionarios demócratas que son procesados bajo la administración Bush hijo, hasta siete veces más, número que aumentó en un cincuenta por ciento en los meses previos a las elecciones presidenciales de 2008. El documental denuncia una campaña auspiciada por el estratega político y consejero del presidente Bush, Karl

---

<sup>584</sup> Como ya hemos mencionado con anterioridad, el 25 de febrero de 2014, tras 328 días, McTiernan sale de prisión y vuelve al mundo cinematográfico aceptando varios encargos anunciados, filmes donde lo económico está por encima de lo artístico –“*Con toda esta historia lo he perdido todo, ya no me queda ni un duro. Tengo una familia y tengo que ocuparme de ella*”, declaración realizada a *Sofilm*, op. cit.-, ya que corre el peligro de perder su rancho por embargo, una especie de ‘museo McTiernan’ donde guarda vestigios de sus películas.

<sup>585</sup> En el sitio web [www.politicalprosecutions.org](http://www.politicalprosecutions.org).



Rove<sup>586</sup>, en la que se persiguen a operadores políticos demócratas (algunos involucrados en la campaña de Hillary Clinton, quien pudo haber contratado los servicios de Anthony Pellicano –he ahí la conexión con el periplo de McTiernan-), utilizando de forma selectiva el Departamento de Justicia, empleando tarifas excesivas, filtraciones la prensa que nunca debieron abandonar los juzgados, maquinaciones para colocar ante jueces conservadores con participación ideológica sustancial denuncias a miembros del partido demócrata. En definitiva, el documental de John McTiernan refleja la aplicación selectiva de la ley y la corrupción generalizada del sistema de justicia durante el mandato de George Walker Bush. Pone en relieve tan sólo un número muy pequeño de los muchos casos en todo el país en que las tácticas utilizadas por el Departamento de Justicia son cuestionables, cuando no ilegales. La motivación del proyecto es personal, alejada de sus intereses cinematográficos (está rodado de forma convencional, registrando con una cámara los testimonios de los participantes, mirando a su entrevistados o directamente a cámara, como hace McTiernan cuando asume el protagonismo al final de la obra) y muestra la capacidad de nuestro director para no rendirse ante las adversidades, una cualidad que sin duda incluye en los personajes de sus filmes. Los años transcurridos y su breve paso por la cárcel no han hecho sino acentuar este sentir ideológico-político en él:

---

<sup>586</sup> Karl Rove fue el Consejero Mayor del presidente y el segundo en el gabinete durante los años 2001-2007. El consultor político trabajó en los años setenta para Bush padre y se encargó de las campañas de Bush hijo tanto para su elección como Gobernador de Texas como Presidente de Estados Unidos. Es, de hecho, apodado como ‘el cerebro’, o, en palabras del primer ministro tras ser reelegido en 2004, ‘el arquitecto de la victoria’. Conocedor del juego de la política, es un estratega de la radicalización, de la claridad moral que conlleva una radicalización social, y de la movilización de las bases. Es considerado por muchos como un estratega político excepcionalmente bueno. Para otros es una fuerza oscura, un genio malvado. Su época dorada en la Casa Blanca acabó en 2007, tras el rechazo cada vez mayor a la invasión de Irak, el escándalo de la filtración del nombre de la agente secreta de la CIA Valery Plame y el despido de ocho responsables de justicia por su falta de celo para perseguir supuestos escándalos de candidatos demócratas.

*“El partido republicano es una empresa británica oligárquica formada alrededor de un pequeño grupo de personas. En antropología hay un axioma que dice que las ideas evolucionan de Este a Oeste, y no de Norte a Sur. Aunque viva a doscientos mil kilómetros de mi ciudad natal, sólo vivo a unos cincuenta kilómetros en eje Norte-Sur. Todo el mundo está repartido en esta línea. Hacia el Sur, te encuentras con la locura de Jan Brewer, gobernadora de Arizona, un lugar donde intimidan a los latinos y no dejan de pedirles que demuestren su ciudadanía. De ahí, bajas a Texas y ahí aún es más evidente...la misma forma diabólica de gobierno desde hace siglos. Éste es el tipo de gente que dirige el país. Nuestro país ya no nos pertenece. Todo esto me preocupa mucho...todo este país se basa en un gran cúmulo de pequeñas mentiras...”* (Declaración realizada para la entrevista con la revista *Sofilm*, número 17, noviembre de 2014. Barcelona. Págs.: 40-50).

Tras desbrozar todos los elementos, como si de una pequeña biografía se tratase, que influyen en John McTiernan y en su visión personal hasta dejar su huella en su cine, hemos de seguir ahondando más en la búsqueda de los rasgos que conforman su sello autorial.



## **BLOQUE VI. EL SELLO AUTORIAL EN EL CINE DE ACCIÓN DE JOHN McTIERNAN.**



PERIODISTA: “¿Ocupación favorita?.

JOHN McTIERNAN: *Hacer películas.*

PERIODISTA: ¿Una desgracia?.

JOHN McTIERNAN: *No hacer películas”.*

McTiernan respondiendo a una entrevista en  
*Cahiers du cinéma*, junio, 2013.



*“Con “Depredador” (1986), arquetipo de película de éxito de la época, o “La caza del Octubre Rojo”...descartó rápidamente cualquier circuito ideológico para centrarse sólo en cuestiones estéticas: la búsqueda de nuevas perspectivas en la educación formal en McTiernan. Continuó intentando escapar del sistema para ser hoy excluido de cualquier proyecto personal. Hay en el McTiernan de “Jungla de cristal. La venganza” (1995) y el uso de procedimientos propios del documental, una constante voluntad de seguir adelante y romper cualquier norma estética. McTiernan ocupa, hoy día, en el interior mismo de la industria, el lugar del artista, irreductible, contestatario, inspirado, cada vez más singular. Una posición que conlleva, las más de las veces, decepciones dolorosas”<sup>587</sup>.*

Sin tener en su haber trabajos televisivos o destinados al mercado publicitarios dignos de mención –calificados de alimenticios- John McTiernan se ha convertido en un director de cine de fama mundial gracias al esfuerzo y perseverancia –espíritu guerrero- que ha ido mostrando en su carrera cinematográfica, tratando de llevar todos los proyectos en los que ha intervenido hacía un terreno donde él se sintiera cómodo. Siempre ha intentado rodar lo que quiere y, cuando esto no ha sido posible, al menos ha logrado rodar cómo quiere, una cualidad más que destacable para un director ‘obligado’ a trabajar dentro de la maquinaria hollywoodiense. Y lo ha hecho equilibrando todos los aspectos intervinientes en la producción, merito de todo buen director de orquesta, haciendo las circunstancias lo

---

<sup>587</sup> *Cahiers du cinéma*, número 577, marzo. Paris. 2003. Pág.: 36.

más cómodas posibles para que el trabajo de los equipos técnico y artístico diera lo mejor de sí.

En sus primeros largometrajes comenzará a dominar las técnicas que terminarán por matizar su forma personal de dirigir, focalizando su atención hacia unas en detrimento de otras (montaje externo frente a montaje interno por ejemplo).

Sin pretender desplegar en adelante una teoría sobre narrativa, nuestra intención no es otra que la de aplicar al cine de John McTiernan – en tanto que fenómeno narrativo audiovisual- unas categorías y unas taxonomías suficientemente definidas, estudiadas y contrastadas por eruditos en la materia –muchos de los cuales ya han sido citados-. Estudiando sus filmes, bajo el prisma de la narrativa audiovisual, cinematográfica si se quiere, podremos hallar el lugar donde se localiza el sello que distingue a un buen director, un buen artesano, de uno brillante, personal, en definitiva, autor, aquel que imprime a sus obras su visión y forma de hacer.

Siguiendo el camino emprendido, analizaremos el proceso creativo de McTiernan extrayendo de él estilemas que unidos formen una imagen diferenciable de cualesquiera que se pudieran encontrar dentro del panorama cinematográfico actual y contemporáneo a McT. Por lo tanto, en adelante seguirá un estudio detallado, ya iniciado en el bloque anterior, de todos y cada uno de los pasos creativos de la narración cinematográfica basada en los pilares fundamentales que ya distinguiera Seymour Chatman: Acciones, acontecimientos, personajes, espacios, tiempo, sonido, etcétera. Habremos de estudiar estos pasos creativos en el conjunto de la filmografía

de McTiernan para hallar aquellos denominadores comunes que salven las diferencias consustanciales a diferentes proyectos cinematográficos, permitiendo un estudio conjunto, entendida su obra como un todo.

Teniendo muy presente que el análisis no ha de ser excesivamente amplio para no caer en una casuística que continúe indefinidamente sin horizonte final a la vista, especialmente sobre aquellas muestras sobre las que se profundizará a conciencia, la filmografía de John McTiernan nos ofrece un número apropiado de filmes para nuestros intereses, ni muy corto donde no se puedan apreciar los constituyentes formales reiterativos, ni excesivamente largo –repartiéndose en un periodo de casi veinte años en los que además pueden considerarse los pertinentes cambios obligados por la evolución particular del realizador o los gustos del público espectador-.

Contamos además con la dificultad añadida de centrar nuestro estudio en un conjunto de películas de temática muy heterogénea, a excepción hecha de las dos películas de *la jungla*, pero en las que intentaremos hallar aquellos elementos comunes que salven dichas diferencias, en tanto que, como ya hemos señalado en el bloque anterior, la temática, reducida a su esencia, es siempre la misma, como lo es también la forma discursiva empleada para desarrollarla, aunque sea en espacios tan dispares como un submarino soviético o la jungla centroamericana.

Los siguientes puntos de estudio hilarán el sendero por el que transcurre el sello de autor de John McTiernan, y nos ayudarán a confirmar o refutar las hipótesis planteadas. Comenzaremos siguiendo el esquema ya planteado al inicio de la presente investigación elaborado por Seymour Chatman, y seguiremos en todo momento el consejo que el Rey ofreció al



Conejo Blanco en las aventuras de Alicia por el país de las Maravillas, así pues empezaremos por el principio y seguiremos hasta llegar al final; una vez allí, pararemos.

La génesis de la obra cinematográfica es, ni más ni menos, la creación de una historia y un discurso, que la da entidad y que nos sirve para arrancar, proseguir por mejor decir, nuestro camino en la obra de McTiernan, alcanzando los diferentes puntos nucleares que van a definir su sello de autor. Es por aquí, por el principio, por donde comenzamos, siendo conscientes en todo momento de que por muy detallado que sea cualquier estudio, siempre habrá algo que quedará en el olvido, pero confiamos igualmente en las palabras del propio McT para que esto sea lo menos posible. Que sea él mismo quien nos introduzca:

*“Mi forma particular de trabajar –o el modo particular en que mi cerebro lo hace- es por medio de la pre-visualización de toda la película o al menos una gran parte de ella. Tengo que ser capaz de ver la película cuando cierro los ojos. Creo que está relacionado con el hecho de que sea zurdo. Me he encontrado a un montón de cámaras a quienes les sucede lo mismo. Un número desproporcionado de cámaras zurdos son muy buenos con las imágenes, pero han acabado siendo cámaras porque no se les daba nada bien todo lo relacionado con las palabras.*

*La cosa más difícil es estar en el aquí y en el ahora, en el momento y encontrar la imagen que haga avanzar tu historia – algo que necesitas ahora, en ese mismo instante de la película. La imagen que cortas, de la que vienes y la imagen a la que tienes planificado ir. Tienes que verlo ahí, en el momento. Es lo que*

*tienes, no importa lo que se haya planificado. Lo más difícil es parar de planificar, parar de pensar la película que está en marcha en mi cabeza y sentarme a negociar con la película que tengo frente a mí”<sup>588</sup>.*

*“Ahora lo que más me importa es el matiz. Cuando visualizas la película cada imagen que estás viendo tiene un significado, un estado de ánimo propio [...] La imagen contiene en sí un contexto emocional imposible de transmitir por medio de todos los ‘storyboards’ del mundo. Para mí, la película ideal es aquella en la que cada imagen lleva consigo su movimiento, su emoción, su impresión. Donde dos tercios de la película hayan de transcurrir antes de que se pronuncie el primer diálogo. Un filme donde no hiciera falta la palabra”<sup>589</sup>.*

## **VI. 1. Historia y discurso: creación.**

La disposición de los incidentes de la que hablara Aristóteles constituye la trama, en otras palabras, los sucesos de una historia. Los sucesos son acciones o acontecimientos, es decir, lo que se produce o lo que tiene lugar. En palabras de Claude Bremond, los sucesos suponen un cambio de estado de una situación inicial, tanto da si como mejor o deterioro. Esa situación inicial puede ser la presentación de lo que luego será la historia desarrollada, o puede constituir en sí una pequeña trama

---

<sup>588</sup> John McTiernan en EMERY, Robert J.: *The directors. Take two*. Editorial Allworth Press. Nueva York. 2002. Pág.: 179.

<sup>589</sup> John McTiernan en *Cahiers du cinéma*, número 577, marzo. Paris. 2003. Págs.: 18-25.

(piénsese por ejemplo en los prólogos que salpican las películas, no todas, del agente secreto James Bond).

Aquellos sucesos que son esenciales en la historia son núcleos, y aquellos que no lo son, satélites; y son llevados a cabo por los existentes, que si son tomados como agentes del suceso llevan hasta las acciones, y si son tomados como sujetos potenciales lo harían hasta los acontecimientos. La distinción entre núcleos y satélites la tomamos de Chatman quien los diferencia según su contingencia –satélites aquellos cuya desaparición supone un empobrecimiento de la estética de la trama pero sin alterar la lógica de la misma- y su necesidad –núcleos son aquellos que hacen avanzar la trama lógicamente-. Los existentes pueden ser personajes o escenarios (o elementos del escenario o escenarios). La diferencia entre narración, propiamente dicha, la relación del suceso y su representación no mediatizada, corresponde a la distinción entre diégesis –contar- y mimesis –mostrar-. Esta presentación nos sirve para exponer la estructura de las películas de McTiernan en cuanto a la creación de la historia y el discurso.

Tomemos por ejemplo “*Depredador*”: El equipo de fuerzas especiales comandado por el Mayor Dutch se desplaza hasta un campamento estadounidense en las cercanías de la jungla centroamericana. Allí le informan de la caída de un helicóptero que transportaba a un ministro local cuyos intereses corren en paralelo a los del país de las barras y las estrellas. Se les encomienda la misión de rescatar a los supervivientes que podían haber sido hechos prisioneros por la guerrilla local. Mientras recorren la jungla hasta el campamento rebelde, descubren cruentos ataques contra alguno de los hombres que consiguió salir con vida del helicóptero siniestrado.

Tras destrozar el campamento guerrillero, descubren que ‘algo’ que se mueve sin ser visto en la jungla los está dando caza. Dutch y sus hombres intentan protegerse con todo lo que tienen a su alcance, pero nada evita que el ser misterioso acabe con la vida de los hombres uno a uno. Lo que queda del grupo huye por la espesura intentando llegar al punto de extracción, en un diabólico juego venatorio. Finalmente, solo Dutch sigue con vida y se enfrenta al ser alienígena a pecho descubierto, en un combate singular por la supervivencia. El ser, empeñado en morir matando, activa una bomba explosiva que destroza varias hectáreas de jungla. Dutch sobrevive, pero el precio que ha pagado es muy alto.

De esta **historia**, del ‘**qué**’, podemos abstraer algunos datos que nos permitan configurar una línea estructural del filme:

**1º - Presentación en desplazamiento al lugar de la acción del personaje o personajes principales.** Dutch y sus hombres viajan hasta la jungla centroamericana.

**2º - Planteamiento de la historia.** Un helicóptero ha sido derribado y su ocupante principal podría haber sido hecho prisionero.

**3º - Encargo de una primera tarea, asumida como obligatoria, que puede ser una acción satélite o ser parte de la presentación de la acción nuclear.** Irrumpir en el campamento guerrillero local, acabar con los integrantes de los sediciosos y rescatar a los supervivientes; en este caso se trata de una acción satélite, aunque su desarrollo esté estrechamente ligado con la acción nuclear y por tanto, a pesar de ser satélite, aporta datos

a la acción principal que hacen avanzar la historia (por ejemplo, cuando se encuentran los cuerpos desollados del primer equipo de rescate enviado a la zona).

**4º - Asunción de una segunda tarea por parte del héroe protagonista, de la que puede extraerse una tercera labor cuya única finalidad es glorificar al personaje protagónico.** Dutch y sus hombres han de sobrevivir a los ataques del ser alienígena, evitar ser cazados. Finalmente, el Mayor asume su responsabilidad de acabar con el depredador. Esta segunda tarea se la impone a sí mismo el héroe, del mismo modo que podemos extraer una tercera tarea final, el combate decisivo con el alienígena, cuyo objetivo está implícito en la segunda tarea, es decir, no es decisivamente diferente como para que su separación sea obligada.

**5º - Resolución.** Puede implicar también un nuevo viaje (de vuelta, de cambio –*catarsis*-, etcétera). Tras la muerte del demoníaco ser, Dutch, victorioso pero derrotado, es llevado de vuelta en el helicóptero de rescate.

Esta estructura de la historia, debería de ser similar, o lo más similar posible, en el resto de las obras de la cinematografía de McTiernan, cuya repetición se deba más a una estructuración particular de la historia que a una fórmula de éxito comercial, ya que los filmes se caracterizan por su variedad temática, aunque la aplicación de dicha fórmula, hemos de decir, no es imposible o ilógica, pero, creemos, no obedece a este objetivo. Veamos pues si encontramos coincidencias en el resto de sus obras.

Presentación en desplazamiento. En “*Nómadas*”, tanto la doctora Flax como el antropólogo Pommier acaban de mudarse a Los Ángeles, lugar donde se desarrollará su contacto con los seres errantes. En “*Jungla de cristal*” McClane viaja hasta, otra vez, Los Ángeles para encontrarse con su mujer y pasar juntos las fiestas navideñas. “*La caza del Octubre Rojo*” nos presenta a Jack Ryan preparando su viaje a Washington para pedir consulta sobre unos informes acerca de un misterioso submarino soviético de reciente construcción. En “*Los últimos días del Edén*” la doctora Crane se desplaza hasta la selva amazónica para encontrarse con el doctor Campbell. Por su parte, “*El último gran héroe*” nos muestra un viaje interior por la mente y la imaginación de Danny Madigan, un niño temeroso del mundo real aficionado a las películas de acción de su héroe favorito, Jack Slater. Ese viaje interior se refleja en pantalla cuando el crio traspasa la pantalla de la sala de cine sita en un lluvioso y gris Nueva York hasta un soleado y ficticio Los Ángeles, un escenario de película. “*Jungla de cristal. La venganza*” pone en activo otra vez a John McClane, quien se ha de mover de un barrio a otro de la ciudad que nunca duerme para evitar la explosión de más bombas por la ciudad. Ibn Fadlan, en “*El guerrero número 13*” viaja hasta las tierras del norte como emisario. Thomas Crown es presentado yendo al Museo Metropolitano a contemplar sus obras de arte favoritas, lo que es a un mismo tiempo, un viaje físico y un viaje interior, un desplazamiento al mundo del ejecutivo. En “*Rollerball*”, Cross decide labrarse un futuro como estrella de un violento pseudo-deporte en una ex-república soviética. Finalmente, en “*Basic*”, la capitana Osborne tendrá que desplazarse mental e imaginativamente hasta la jungla panameña para resolver un misterioso crimen.

El planteamiento de la historia es parte irrenunciable de todo cine narrativo, por lo que su presencia está de sobra garantizada. Detenernos en cada uno de los planteamientos sería redundar en la trama de cada uno de los filmes ya expuesta en su resumen argumental líneas más arriba.

Encargo de una primera tarea que se asume como obligatoria y que puede formar parte del núcleo o ser una acción satélite. La inclusión de los recuerdos de Pommier en la mente de la doctora Flax le obliga a ésta a descubrir quién es el hombre que ve cuando se mira en el espejo, quién es la mujer que está con él y quiénes son los seres que amenazan su vida. La primera de las tareas del policía McClane es la de tratar de reconciliarse con su mujer tras una separación, por motivos laborales, no de mutuo acuerdo. Jack Ryan, por su parte, tendrá muy poco tiempo para descubrir las intenciones del capitán al mando del submarino nuclear soviético, ¿atacar o desertar?. La doctora Crane, una vez conoce el trabajo del doctor Campbell, ayudará a éste a estudiar mejor la cura para poder encontrar la fórmula de su reproducción. Slater, con la ayuda de Danny, tendrá que resolver la muerte de su primo segundo y detener a Vivaldi y Benedict. McClane de nuevo, habrá de seguir las instrucciones de Simon Gruber para evitar que éste haga explotar más bombas en la ciudad neoyorquina. Ibn Fadlan viajará por el norte como emisario para extender el islam. Thomas Crown se autoimpone la tarea de robar el Monet del Museo Metropolitano. La obligatoriedad radicaría en la minuciosa preparación del latrocinio. Jonathan Cross, ante la falta de salidas que le queda tras quebrantar la ley en su ciudad (obligatoriedad) viaja hasta Asia para convertirse en una estrella del Rollerball. La capitana Osborne debe interrogar a los ‘ranger’ para descubrir la verdad al tiempo que ha de soportar la intromisión en su terreno del interrogador Tom Hardy.

Asunción de una segunda tarea decisiva, con una pequeña parte – tercera tarea- glorificante. La doctora Flax, con ayuda de Pommier, debe sobrevivir a los nómadas y salvar a la mujer del antropólogo fallecido, Nikki, huyendo de la ciudad sin mirar atrás. McClane, una vez escapa del secuestro, debe sobrevivir para acabar con la amenaza terrorista y, finalmente, rescatar a su mujer. Jack Ryan debe establecer contacto con el capitán Ramius y llevar el Octubre Rojo hasta puerto estadounidense. Rae Crane y Robert Campbell deben reproducir el suero si quieren salvar la vida de uno de los niños de la tribu. Cuando por fin descubran el elemento sin el cual no se sintetiza la cura, deberán salvar la selva de la tala indiscriminada para la construcción de una carretera. Jack Slater deberá salvar el mundo de Danny, salvar al actor que le interpreta y que le ha arruinado la vida, Schwarzenegger, para, finalmente, revivir el desgraciado envite que acabó con la vida de su hijo, pero esta vez salvando la vida del muchacho. McClane, con la ayuda de Zeus, su amigo de ébano, una vez descubre la verdadera identidad de Simon, debe evitar robe una enorme cantidad de oro. Cuando todo parece terminado, encuentra una pista más para dar con el paradero de Gruber y acabar con él. Ibn Fadlan, se une al grupo de guerreros vikingos para defender a un pueblo cercano del ataque de los Wendol. Luchará y sangrará con ellos hasta el final, procurando dejar por escrito las hazañas de tales valerosos hombres. Thomas Crown seducirá en un retorcido juego a su perseguidora, Catherine Banning, al tiempo que devuelve el cuadro sustraído sin que la policía le aprese. También deja en evidencia que él siempre estuvo por delante de todos al robar un nuevo cuadro demostrando a la señorita sus intenciones verdaderas. Cross tendrá que hacer todo lo posible para que él y Marcus huyan del país, Kazakhstan. Tras no conseguirlo tendrá que demostrar que



puede acabar con la violencia de la práctica del Rollerball, convirtiéndose en un ejemplo de lucha contra la tiranía y liberando al pueblo sometido. La capitana Osborne debe desentrañar todo el asunto del tráfico de drogas y, después de todo, descubrir la verdad sobre Tom Hardy y el sargento West.

Toda narración finaliza con la resolución del conflicto planteado, ya sea bueno o malo, abierto o cerrado. Flax y Niki huyen de Los Ángeles, de nuevo un desplazamiento. McClane se reconcilia con su mujer, parece que ahora las cosas en el matrimonio irán mejor (viaje interior, cambio personal). Ryan vuelve a Londres tras los avatares subacuáticos. Crane y Campbell emprenden viaje junto a la tribu en busca de un nuevo emplazamiento para el poblado. Jack Slater se aleja en su coche durante el ocaso angelino. McClane ha de volver a intentar reconciliarse con su mujer. Ibn Fadlan sigue su camino por las tierras nortañas para extender su fe convertido en un hombre nuevo. Thomas Crown deja la ciudad siendo otro hombre. Cross puede volver a su país una vez el Rollerball es historia. El camino que se abre antes la capitana Osborne al final del filme está lleno de posibilidades.

Esta sería la estructura de las historias de McTiernan, que constituyen la base, no podía ser de otro modo, viniendo de un auténtico ‘storyteller’, de su éxito y que están siempre aderezadas con la mayor de la espectacularidad y explosividad. Existe en todas ellas una amalgama de intenciones, piénsese por ejemplo en los toques fantásticos mezclados con los cuasi estudios antropológicos de la violencia humana en *“Depredador”* o *“El guerrero número 13”*. Personajes dotados de matices psicológicos elementales pero muy efectivos; la apropiación de elementos de géneros dispares para emplearlos en la aventura –efecto género-, como es la

ocultación de la causa del terror que supone el alienígena depredador que persigue a Dutch y sus hombres, al más puro estilo “*Alien, el octavo pasajero*” de Ridley Scott<sup>590</sup> (1979), aunque la presencia del ser en el filme de McTiernan es mayor, al menos su presencia no visible (gracias al camuflaje óptico con el que se mimetiza con el entorno), que remite a ese enemigo invisible del conflicto vietnamita.

Destaca también el hecho de que no encontramos historias satélites puras, ya que las pocas que se dan (la llegada del alienígena a la tierra en “*Depredador*”, el enfrentamiento en la azotea entre Slater y el destripador al comienzo de “*El último gran héroe*”, la carrera de Jonathan por el centro urbano de San Francisco en “*Rollerball*”), están directamente relacionadas con la trama principal (hemos de recordar que las acciones están marcadas por la intervención de los protagonistas y los acontecimientos se suceden sin su participación).

Recapitulemos pues:

**1º - Presentación en desplazamiento al lugar de la acción del personaje o personajes principales.** Entendiendo por tal viaje aquel que va a cambiar a los héroes, y que puede ser un desplazamiento físico o un viaje personal, íntimo, interior. Sea como fuere, existe un movimiento de desplazamiento y un cambio, una catarsis, en el héroe protagónico.

---

<sup>590</sup> Aunque el propio Ridley Scott reconocía, durante la gira promocional de su nueva película en el universo de ficción científica del alien “*Prometheus*” (2012), que de haber contado en su momento con la tecnología aplicada al cine, concretamente a la producción de efectos especiales, hubiera mostrado mucho más a la criatura, aumentando el suspense y el terror tal y como hizo años antes Steven Spielberg en “*Tiburón*” (1975).

**2º - Planteamiento de la historia.** De la trama central del filme y que no va a contar con acciones satelitales independientes, sino con una acción nuclear central y, en algunos casos, con breves acciones que, aunque no formen parte del núcleo, aportan información para el desarrollo de la historia.

**3º - Encargo de una primera tarea al héroe, asumida como obligatoria, que puede ser parte de la presentación de la acción nuclear.**

**4º - Asunción de una segunda tarea por parte del héroe protagonista, decisiva para la resolución de la trama y de la que puede extraerse una tercera labor cuya única finalidad es glorificar al personaje protagónico.**

**5º - Resolución.** Una vez superadas las tareas. No siempre feliz pero si catártica para el personaje o personajes protagónicos.

Este planteamiento estructural vertebró los filmes dirigidos por John McTiernan, que es heredado del tradicional viaje del héroe.

El obstáculo que supone la diferenciación temática quedará salvado con la consagración del nombre de John McTiernan en la industria cinematográfica. Queremos decir con ello que, una vez identificada la estructura del filme por parte del espectador, éste, ante una nueva película de McT, se siente ávido de acción y aventura espectacular.

John McTiernan siente predilección por los personajes normales, entiéndase personas, hombres, normales, más que por aquellos extraordinarios al estilo de los dioses o semi-dioses de los clásicos llamados a ocupar su lugar en el Olimpo tras la superación de pruebas inverosímiles. Estas personas normales enfrentadas a situaciones excepcionales demuestran su coraje, su espíritu guerrero e inquebrantable sin rendirse. En esas situaciones en las que han de enfrentarse a cuantas crisis le salgan al frente para sobrevivir, es común la escasez de diálogos para subrayar la necesidad de una imaginería visual muy concreta, potenciando el poder de las imágenes. En otras palabras, McTiernan extrae la esencia de los elementos a su disposición, lo que podemos denominar **minimalismo elemental**, es decir, **dada la carestía de medios –no nos referimos a los presupuestarios- con la que obtener elementos tales como interpretación, espacio, ritmo, etcétera, sustraer su esencia le permite sugerir una enorme cantidad de contenidos, en otras palabras, maximiza sus recursos (en ocasiones de gran presupuesto, otras no tanto).**

El paso del tiempo le permitirá consagrarse en estas lides, perfeccionando aún más la creación de atmósferas con tan solo unos pocos, y pequeños, detalles (piénsese por ejemplo en la negrura que se extiende más allá de los árboles en el sector de la jungla donde se realizan las maniobras en “*Basic*”), potenciando la calidad visual, magnífica hemos de decir, de su obra, incidiendo al mismo tiempo en el desarrollo (evolución) del ritmo en cada una de las tramas de sus filmes, apoyándose siempre en el notabilísimo montaje externo, opuesto a la coreografía interna o montaje interno –entendiendo por tal el cambio significativo del y en el plano por medio de los movimientos de los personajes o por el movimiento de la

cámara, y en ocasiones por la utilización del enfoque y desenfoque de términos-, no del todo excluido pero si mucho menos importante y con un menor peso en el sello autorial de McTiernan. Rodar con la mente puesta en la sala de montaje –recordemos que McT visualiza siempre su película antes de iniciar su realización, lo que fortalece su intención de rodar planos necesario para la edición de la película- no es ningún obstáculo, ni siquiera para un director que rueda con una cámara muy activa, en constante movimiento, y donde es importante la coreografía interna, es cierto, pero su peso sigue siendo superficial, incluso en aquellos momentos en los que se ayuda de la cámara de refuerzo o cámara de introspección, aquella que se acerca hasta el personaje para reforzar la acción o la emoción de un momento puntual de la narración. McTiernan no hereda los grandes movimientos escénicos (de cámara y de personajes) propios de directores como Orson Welles o, en nuestro país, de García Berlanga, porque su cámara, en constante movimiento –influencia cinematográfica europea- no impide una concepción del espacio inteligible, especialmente para el espectador. En definitiva, siempre ha habido en McTiernan un objetivo concreto a la hora de emprender cualquier proyecto, la **búsqueda de la claridad de las imágenes y de la historia narrada**. Ello no es óbice para que nuestro director no busque nuevas soluciones narrativas, a través de planos cortos o de planos ‘imposibles’, como el que tienen lugar en *“Jungla de cristal. La venganza”* cuando McClane se encierra en un ascensor con cuatro enemigos y la cámara gira acompañando la mirada del personaje algo más de noventa grados para que el policía se percate que el número de placa de unos de los villanos es en realidad de uno de sus compañeros asesinados. La cámara, en apariencia subjetiva, sigue el curso de la mirada de McClane, pero el movimiento completo es imposible de realizar por el cuello humano, no al menos sin que los hombres que están

alrededor de McClane perciban su intención. Son soluciones a las nuevas necesidades que van surgiendo en la obra filmográfica de McTiernan, que parte siempre de los patrones conocidos que, sin ser desde luego una desventaja, demuestra su forma de proceder. Esas nuevas soluciones reflejan madurez narrativa.

En este tipo de narración sencilla y clara, McT se siente cómodo como narrador, y puede acentuar aspectos básicos en los personajes, en su definición, facilitando la interpretación del espectador. Aunque sus personajes estén trabajados como arquetipos o estereotipos, su sencillez permite recrear mejor los ambientes y las acciones, redondeando a los protagonistas por medio de soluciones de cámara y muy especialmente con la dirección de actores (salvando cualquier laguna que pudiera haber a nivel de guión). Su credibilidad está soportada por la dotación de un universo referencial propio, fácilmente descodificable por el público gracias a los diccionarios culturales que son propios tanto del realizador como del espectador –cultura occidental- (no confundir con diccionarios personales, que, aunque compartan rasgos, son mucho más difíciles de descodificar y de los que ya hemos citado algún ejemplo como el de Stanley Kubrick y su odisea espacial).

Al mismo tiempo, apoyándose en el montaje externo puede construir escenarios claustrofóbicos incluso en espacios abierto, como la jungla centroamericana por ejemplo. El empleo de una cadencia o ritmo muy marcado gracias al montaje es una faceta muy bien explotada en sus realizaciones.

Se puede entender también que en un filme como *“Depredador”* los personajes que conforman el grupo de Dutch se vayan borrando antes el espectador por falta de personalidad, pues lo importante para el director no es otra cosa que ofrecer ganchos a sus espectadores. Al igual que los roles estereotipados de las películas de terror adolescente donde encontramos al deportista, a la animadora, a la puritana, al empollón, en el filme de McT encontramos al chistoso, al rastreador, al taimado, etcétera.

Aunque algunas de sus películas puedan prestarse a la interpretación político-ideológica, y de hecho, lo hacen, como *“Jungla de cristal”* o *“La caza del Octubre Rojo”*, no es ésta, desde luego, la intención de McTiernan. McT destaca en sus películas los aspectos visuales, visualmente impactantes queremos decir, emocionantes, excitantes y divertidos, sentimentales en algunos casos (*“El secreto de Thomas Crown”* y a un nivel ecologista en *“Los últimos días del Edén”*), aunque siempre queda impregnada su particular visión de las cosas, dotada, en algunos momentos, de cierto pesimismo, pese a contar en la mayoría de sus filmes con finales felices y reconfortantes. McTiernan niega su voluntad política, aunque admite la libertad interpretativa de los elementos presentes en sus películas (el último movimiento de la Novena Sinfonía de Beethoven y su consideración como himno no oficial de la emergente Unión Europea a finales de los años ochenta) y justifica las acciones de sus personajes por razones narrativas y las suyas propias por razones discursivas (y que influyen y están influidas por los códigos culturales del autor, no exentos, por lo tanto, de carga ideológica y política, pero que es, la más de las veces, involuntaria).

Se puede decir pues que la intención de McTiernan no es tanto propagandística como narrativa, pues su objetivo no es otro que extraer una acción perfectamente definida con la mayor de las precisiones posibles. Pese a lo cual, nuestro director ha confesado en numerosas ocasiones que no trabaja con ‘storyboards’, salvo en los casos en que requiere de los servicios de empresas de efectos especiales y solicita cosas muy concretas procurando el mayor ahorro económico posible. La visualización del filme en su mente facilita el rodaje siempre que exista, lo que él mismo ha denominado como unidad de mando, es decir comunicación y entendimiento entre el equipo de dirección y los dueños –productores- de la película.

En definitiva, podemos resumir este apartado en forma un nuevo estilema del siguiente modo:

*“John McTiernan logra la sencillez pretendida de lectura al construir sus filmes sobre una única trama nuclear, con personajes secundarios planos –estereotipos- y una legibilidad amplia en lo rodado con un nivel de descodificación básico en el que además incluye subrayados”.*

En pocas palabras, ser sencillo, o principio de simplicidad, estilema de simplicidad o sencillez. O, parafraseando a Snaut, de “Solaris” (1972), la pretensión de la sencillez que está en la base de todo lo genial.

Todos aquellos breves apuntes satelitales que surgen en sus narraciones, ya sea al comienzo del filme –lo más habitual, “Depredador” o “El último gran héroe”- o durante su transcurso –la lucha interna contra



el hijo del rey vikingo en “*El guerrero número 13*” o la aparición de la protegida de Thomas Crown y motivo de los celos de su amante en “*El secreto de Thomas Crown*”-, apenas tienen entidad propia para poder constituirse como verdaderas historias o acciones satélite, sencillamente amplían información de la trama principal, trama nuclear o acción nuclear, añadiendo, completando en definitiva, la información y facilitando la lectura al espectador. A ello hemos de sumar la claridad en el discurso –una cámara en movimiento no tramposa con el espectador, en otras palabras, no hay complicaciones o metáforas visuales e incluso inserta subrayados, en imágenes o diálogos- incluso cuando recurre a soluciones narrativas que se salen fuera de lo correcto o normativo, como el movimiento de cámara dentro del ascensor en “*Jungla de cristal. La venganza*” cuando McClane está rodeado de enemigos.

Hay una pretensión de claridad en la lectura, ofreciendo al espectador toda la información por medio de las imágenes, incluso combina una cámara omnisciente –impersonal- con una cámara subjetiva –personal-, para dar la visión del personaje y saber cuáles son sus motivaciones de actuación. Esa información queda incluso recalcada por los diálogos. El objetivo de McTiernan no es otro que hacer entrega de toda la información al espectador, no omitir datos, no siendo tramposo en su discurso y en su narración. No hay planos complicados o alambicados, no hay simbolismos complejos, ni siquiera cuando emplea la iluminación con intención descriptiva como en “*La caza del Octubre Rojo*” donde ésta cumple una función caracterizadora, maniqueísta en el sentido de mostrar a los buenos en zonas iluminadas y a los villanos en claro-oscuros.

Esta claridad de lectura en lo que a la historia se refiere está sustentada por una construcción de personajes y escenarios a partir de rasgos básicos, estereotipos si se prefiere, a partir de los cuales pueden ir ampliándose siempre y cuando la intriga así lo requiera. Es decir, a excepción de los personajes protagonistas, sus héroes (no siempre un único personaje), y de alguno de sus antagonistas, los personajes secundarios de los filmes de McTiernan –y también algunos de sus escenarios- se construyen sobre rasgos estereotípicos, lo que los define como personajes planos, pero que pueden sufrir una evolución a lo largo de la narración siempre y cuando ésta sea importante para el avance de la trama, en caso contrario no es necesario, pues lo que McT pretende es facilitar la lectura a su espectador. Por ejemplo los personajes prescindibles de “*Depredador*” y que mueren durante el avance de la historia o el apoyo en el exterior que constituye en agente Powell en “*Jungla de cristal*”, quien tendrá su propia oportunidad de redimirse al salvarles la vida al héroe y su mujer; en “*Jungla de cristal. La Venganza*”, el nuevo compañero de McClane, Zeus, es un personaje plano definido por su racismo y no presenta evolución ninguna porque no influye, o influiría, en el devenir de la historia; en “*El guerro número 13*” el grupo vikingo, que en un principio guarda similitudes con el grupo liderado por Dutch, el relato va seleccionando a medida que avanza a dos de sus miembros para que, partiendo de rasgos básicos, evolucionen al tiempo que lo hace el héroe protagonistas, Ibn, como son Herger y Buliwyf; o el compañero de Cross en “*Rollerball*”, un personaje plano cuya función es sencillamente morir para que la intriga avance, para que el héroe siga su camino hasta la resolución del conflicto.

En este sentido el interés principal de McTiernan recae en la historia, en la narración (y en el discurso empleado evidentemente), lejos de cualquier circuito ideológico, centrado en cuestiones puramente estéticas y formales.

Aunque no haya una intención político-ideológica como hemos visto, es obligado señalar también la obsesión que se puede apreciar en sus películas con respecto a la justicia y al mismo tiempo con cierta cólera que domina toda su filmografía. Piénsese por ejemplo en la rabia que domina, ante la injusticia vivida, al personaje del doctor Campbell en *“Los últimos días del Edén”* al final del filme cuando intenta detener los grandes buldóceres que están arrasando la jungla. Algunas de sus películas, como *“La caza del Octubre Rojo”*, reflejan una preocupación importante por la jerarquía (esa con la que con posterioridad tendrá tantos problemas), mientras que otras nos devuelven la imagen de rebelde del director con respecto a su despreocupación en lo que a las normas de la industria se refiere, *“Jungla de cristal”*, o su sensación de extrañeza –de forastero– dentro del engranaje hollywoodiense, *“El guerrero número 13”*.

*“Toda la belleza de “La caza del Octubre Rojo” reposa en su particular manera de ser al mismo tiempo un perfecto film de estudio y una obra que porta en ella un ideal y un espíritu caballeresco completamente opuesto a su época –un filme donde la cuestión de la jerarquía no puede esperar, un filme de capacidad y juegos mentales. O recordar el ‘¡Piensa, piensa, piensa!’ que se dice a sí mismo John McClane en “Jungla de cristal”. En “La caza del Octubre Rojo” McTiernan resume el*

*drama en una idea: «convencer a la jerarquía de dar una oportunidad a quien se cree que es su enemigo»”<sup>591</sup>.*

Con respecto a la adaptación de la novela de Tom Clancy, muchos críticos ya vieron en su momento que la película destilaba una preocupación moral muy alejada del cinismo reinante en el cine de Hollywood en los años ochenta y que acercaba a McTiernan al cine clásico de John Ford, de quien aprendió mucho gracias al visionado repetitivo de sus películas:

*“Los filmes de Ford son raramente políticos en su discurso, pero lo son instintivamente, con esa voluntad de mostrar a sus personajes preocupados y responsables de su comunidad”*  
(McTiernan en *Cahiers du cinéma*, número 690. Pág.: 95).

Sencillez en la concepción formal y estilística de unos contenidos centrados principalmente en la violencia y la barbarie y en su consecuente deshumanización, elementos épicos que destacan su fuerza narrativa, poética han señalado algunos críticos, cimentada en las imágenes y su poderío visual. Resalta, por lo tanto, valores (y contravalores) universales que pueden ser entendidos y por lo tanto descodificados por todos los públicos. Estos valores universales, por su calado moral o filosófico

---

<sup>591</sup> *Cahiers du cinéma*, número 690. París. 2013. Pág.: 95. McTiernan continúa disertando sobre la película: “Para comunicarnos debemos aprehender lo que el otro espera, piensa o siente. Es la base del cerebro humano, comprender la necesidad de actuar en concierto. ¿Por qué los humanos y los perros se entienden bien?. Cazan en manadas. La ironía es que este instinto está por debajo; el resultado de nuestra depredación en grupo se debe a la confianza. El almirante de la Marina que encontré durante la preparación de “La caza del Octubre Rojo” me sirvió de modelo. Teóricamente, el rol de un almirante y sus marinos es combatir al enemigo, pero si lo observas, su comportamiento está más cerca del director de una universidad que de un guerrero: se pasa el tiempo escuchando a otros en el silencio de una biblioteca, habla suavemente y selecciona la información pertinente para tomar las decisiones correctas en el momento adecuado”. *Ibídem*.

colocan al hombre fuera de su condición y tiempo en una disposición reflexiva. A ello ayuda que algunos personajes protagonistas de McTiernan, cuando no todos, encarnen estos valores entendidos como positivos para acercarse más al espectador, pudiendo permitir de este modo la descodificación general perseguida.

Algunos de estos aspectos, y otros que aún no han hecho aparición, surgirán nuevamente a lo largo de nuestro recorrido por los hitos que marcan el sello de John McTiernan; volveremos a ocuparnos de ellos, aunque sea solo a título nominal, cuando llegue el momento. Por ahora, seguiremos analizando las partes conformantes de la obra cinematográfica audiovisual de McT, incidiendo a continuación en uno de los existentes, los personajes.

## **VI. 2. Personajes.**

La creación, construcción y desarrollo del personaje en el cine de John McTiernan va a constituir uno de los pilares fundamentales de su sello autorial:

*“En este estado de cosas incardinamos la necesidad de profundizar en tres aspectos nucleares –aunque no únicos- en lo que a definición de áreas de estilemas podemos considerar hoy como investigaciones punteras, respaldadas por nuevas tesis doctorales y nuevas publicaciones centradas en estos elementos pilares: personajes, saga y director [...] Ese sello, en John*

*McTiernan lo encontramos asentado sobre el que es el pilar central de su obra cinematográfica (aunque no el único), la creación, construcción y desarrollo de sus personajes protagonistas. Este rasgo particular en la realización y dirección de cineasta se fundamenta en colocar al individuo frente a situaciones, acciones y acontecimientos que le superan en todos los grados posibles, siendo además unos eventos marcados por una violencia, agresividad y brutalidad (explícita o implícita) exacerbada hasta alcanzar unas cotas casi inhumanas y que, en definitiva, van a provocar un cambio, una transformación, una evolución, una kátharsis en el personaje y su relación con el medio y con los demás, marcándolo en todas sus dimensiones posibles, es decir, físicas y psicológicas, de forma más o menos evidente, en grado de escritura patente o latente que cobra vida para hacer evolucionar diegéticamente la historia”<sup>592</sup>.*

Considerada la importancia de este elemento, nos es necesario detenernos en profundidad en él, ya que esta tarea quedó pendiente cuando lo relacionamos con las demás instancias narrativas, para analizarlo exhaustivamente dentro de la obra cinematográfica de John McTiernan.

Es sobradamente conocido que desde las teorías de Aristóteles hasta nuestros días, no hay ninguna tipología ni estudio narrativo o narratológico que no haya fundado, o cuando menos indagado, en una teoría más o menos explícita sobre el personaje, como elemento formal del contenido de

---

<sup>592</sup> CALDEVILLA DOMÍNGUEZ, David, GONZÁLEZ VALLÉS, Juan Enrique y RODRÍGUEZ TERCEÑO, José: “El sello autorial en el cine clásico estadounidense contemporáneo” en PIÑEIRO OTERO, Teresa y DEL VALLE DE VILLALBA, María Elena: *Nuevas tendencias en investigaciones sobre comunicación en el EEES*. Editorial Visión Libros. Madrid. 2012. Págs.: 316 y 323.

la historia o como denominación de las instancias ficticias –narrador y actores-. La necesidad de estudiar la categoría del personaje ha estado ligada al mismo tiempo a la dificultad de encontrar teorías más o menos complementarias –ha sido y sigue siendo, en palabras de Jesús García Jiménez, una de las categorías más oscuras de la poética- que han supuesto un decreciente interés por las mismas con el paso de los años, en parte debido, como también señaló García Jiménez, a una reacción “*contra aquella sumisión total al personaje en la narrativa del XIX*”<sup>593</sup>.

En muchos casos, la aproximación al concepto de personaje se debe a una definición de ‘género’ del mismo, y, en otros casos, se relaciona más con la ‘caracterización’, esto es, “*la representación de imágenes claras de una persona, sus acciones y su forma de pensar y de vivir. La naturaleza de una persona, su entorno, hábitos, emociones, deseos, instintos: todas esas cosas hacen que la gente sea como es, lo que nos deja con poco más que la identificación de los personajes como ‘personas’ o ‘gente’ ‘representadas por escrito’*”<sup>594</sup>.

La crítica, el estudio y análisis del personaje se acomete, en un primer momento desde una óptica literaria, de la que el cine es deudor. También es evidente que existe un progresivo desinterés acaecido en torno al estudio del personaje, ligado a cierta hostilidad en algunos casos concretos como ha señalado W. J. Harvey:

*“la crítica moderna, en general, ha relegado el estudio del personaje a la periferia de su atención, en el mejor de los casos le*

---

<sup>593</sup> GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús: *Narrativa Audiovisual*. Editorial Cátedra. Madrid. 1993. Pág.: 278.

<sup>594</sup> THRALL, William F. y HIBBARD, Addison: *A handbook to literature*. Nueva York. 1936. Págs.: 74-75.

*ha dado su aprobación superficial y cortés, y normalmente lo ha considerado una abstracción descaminada y confusa. Todavía aparecen muchos ‘esquemas de personajes’ que sólo sirven de blancos fáciles para esa hostilidad”<sup>595</sup>.*

Que los personajes no son más que ‘gente’ (actores) que los interpreta y representa en una pantalla cinematográfica puede considerarse como una obviedad sobreentendida. Algunos autores, como M. H. Abrams, al hablar de esa ‘gente’, consideran que si bien la trama es un sistema de acciones representadas en una obra narrativa o dramática, los personajes son la gente, dotada de cualidades morales y de carácter específicos que ejecutan la acción. La esfera del personaje puede ser completada pues de forma progresiva para incluir incluso los pensamientos y el habla en los que se manifiesta, y también las acciones físicas que son motivadas por el carácter de esa persona. Al hilo de declaraciones como ésta, Seymour Chatman afirma que *“es sorprendente enterarse de que las acciones físicas, el pensamiento y el habla son parte de un personaje, y no actividades realizadas por personajes. Pero más deplorable es la facilidad con la que se explica el personaje en términos de ‘gente’ y ‘persona’ en el preciso momento en que se afirma claramente el carácter artificial y constructivo de la trama (un ‘sistema de acciones’)”* (Chatman, 1990. Pág.: 116).

El personaje, más allá de una función de la trama, se ha de considerar como un ser autónomo, al menos así ha de tenerse en cuenta si se quiere plantear una teoría del personajes que nos lleve desde su origen hasta su

---

<sup>595</sup> Citado por CHATMAN, Seymour: *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Editorial Taurus. Madrid. 1990. Pág.: 115.



reconstrucción por parte del público, gracias a la evidencia declarada o implícita en una construcción original y comunicada por el discurso a través del medio que sea (Chatman, 1990).

Sin pretender desplegar de aquí en adelante una teoría sobre el personaje –o una recopilación de las teorías del personaje desde sus comienzos hasta nuestros días-, algo que, como la intención también de desarrollar una teoría sobre narrativa, requeriría de más espacio y mejores oportunidades, nos detendremos a continuación en los hitos más importantes que nos van a ayudar a comprender mejor la creación, construcción y desarrollo del personaje en los filmes de John McTiernan.

## **VI. 2. I. El personaje en Aristóteles.**

En su *Poética* (siglo IV antes de Cristo) Aristóteles<sup>596</sup> sostiene que *puede haber fábula sin actores, pero no caracteres sin fábula*, a saber, los personajes están supeditados a la historia, sometidos enteramente a la noción de acción, pues son personajes en tanto que actúan, y por ello su propia noción de personaje es secundaria. Como afirma Jesús García Jiménez, “la cultura clásica no conocía personajes sino actores”<sup>597</sup>.

---

<sup>596</sup> ARISTÓTELES: *Poética*. Editorial Itsmo. Madrid. 2002.

<sup>597</sup> “El personaje tiene mucho que ver con el actor. Su propia etimología sella tal parentesco. El actor del teatro latino se denominada ‘personabat’. Su careta o máscara (‘prósopon’ en el teatro griego) le servía de altavoz y el público percibía como al actor se iba adentrando en determinaciones y profundidades del papel que interpretaba. El personaje vienen a ser el oficio de poner en pie y dar vida a un papel dramático (‘dráein’, actuar)”. García Jiménez, *op. cit.*. Págs.: 276 y 277.

Según O. B. Hardison, para los griegos el énfasis estaba en la acción y no en los hombres que la realizaban. La acción es lo primero, es el objeto de imitación. Los agentes que realizan la acción, los personajes, van en segundo lugar. Seymour Chatman recoge algunas distinciones en la teoría aristotélica:

*“El agente (‘pratto’) debería ser distinguido del carácter (‘ethos’), porque los agentes –gente que realiza las acciones- son necesarios para un drama, pero el carácter en el sentido estricto aristotélico es algo que se añade más tarde y, de hecho, ni siquiera es esencial para el éxito de una tragedia, se añade luego si es que se añade” (Chatman, 1990, op. cit.. Pág.: 117).*

A pesar de que el agente –pratto- pueda o no tener carácter –ethos-, sí que debe poseer al menos un rasgo, como mínimo, que es aquel que se deriva de la acción que desempeña, un hecho implícito en el *nomina agentis*: el que asesina es, cuando menos, asesino. Y al mantenerse por el propio desarrollo de la acción, no necesita de una declaración explícita. Aunque, también es cierto, los rasgos clave de los agentes son determinados, incluso por su función, antes de añadir el ‘carácter’. El propio Aristóteles, en el segundo capítulo de su obra atribuye un rasgo adicional al agente o *pratto*, y es que dicho agente

*“debe ser noble (‘spoudaios’) o bajo (‘phaulos’), porque el carácter humano normalmente se ajusta a estas distinciones, diferenciándonos todos nosotros en el carácter por alguna cualidad de bondad o maldad, cualidades inherentes en los*

*agentes en virtud de las acciones que realizan” (Aristóteles, 2002, op, cit.. Pág.: 22).*

Pertenecen de forma directa al agente y no de forma indirecta o adicional a su carácter o *ethos*. Hardison sentencia que “*hablando con propiedad la nobleza y la bajeza no pueden, de ninguna manera, formar parte del personaje. Ocupan una especie de ‘tierra de nadie’ entre la trama y el personaje*” (citado por Chatman, 1990, *op. cit.* Pág.: 117).

Chatman se cuestiona el porqué de la atribución de esos rasgos – nobleza y bajeza- específicamente y no cualquier otro a una acción. En este sentido, las acciones de Odiseo narradas por Homero nos lo presentan como ‘sutil’, lo cual no es ni noble ni bajo, ¿Por qué entonces no se atribuye ‘sutil’ a su *prattos*?

Además de ser noble o bajo, el agente puede tener un carácter – *ethos*- o no tenerlo. Aristóteles entiende por carácter el elemento conforme al cual decimos que los agentes son de cierto tipo. Ese ‘elemento’ estaría compuesto de características de la personalidad o rasgos escogidos de algunas fuentes como la *Ética Nicomáquea* (*Ética a Nicómaco*, siglo IV a. C.) y de las fórmulas-tipo que se encontraban en la retórica clásica, tales como el joven, el viejo, el rico, el poderoso, etcétera.

Aristóteles distingue entre cuatro dimensiones en la caracterización:

- *Chrestos*, el carácter puede ser ‘bueno’.
- *Harmotton*, que algunos autores como Hardison identifican con los rasgos apropiados que permitirán describir las características de los

personajes con más detalle y de maneras que están necesaria o probablemente relacionadas con la acción.

- *Homoios*, traducido comúnmente por ‘semejante’, del que Chatman advierte la dificultad para interpretar, entendiendo semejante a un individuo, es decir, que posee una idiosincrasia que suaviza, sin ocultarlo, el contorno general; Chatman nos aclara que no significaría copiar exactamente de la naturaleza o de modelos vivos, sino de utilizar rasgos ‘semejantes’ a los asociados a esa naturaleza o modelos vivos.
- *Homalon*, entendiendo ‘coherencia, es decir, los rasgos manifestados por los discursos al final de la obra deberían ser del mismo tipo que los manifestados por los discursos al principio (Chatman, 1990).

Todas estas cuestiones evidencias que la formulación general del personaje y la caracterización enunciadas por el filósofo macedonio no son del todo apropiadas para una teoría general de la narrativa. Pese a los interrogantes que quedan sin resolver, siempre es mejor “*mantener que la trama y el personaje son igualmente importantes y evitar la dificultad de explicar cómo y cuando los rasgos del carácter (‘ethos’) se ‘añaden’ a los agentes*” (Chatman, 1990, *op. cit.*. Pág.: 118).

La evolución del personaje, dentro de la cultura general occidental, que ha estado vertebrada por los ecos teológicos del concepto de *persona individua* desde la tragedia clásica, como bien señala Jesús García Jiménez, va a progresar hasta el Renacimiento gracias a la asociación de tres conceptos que actuarán a manera de polos ideológicos en la evolución del concepto de personaje, a saber: personalismo, esencialismo y alegorización.

El Renacimiento supondrá un punto de inflexión al descubrir el ‘universo individual’, aunque

*“Las consecuencias de este descubrimiento en la teoría y práctica de las ‘dramatis personae’ no se harán patentes en toda su profundidad hasta el siglo XIX [...] El personaje, como concepto separable del actor, se siente merecedor del estatuto de ‘quasi-persona individua’ y adquiere en la novela burguesa una consistencia psicológica que supone una inversión de la teoría aristotélica. Lo que les sucede los ilustra, pero no los conforma. El personaje es una esencia psicológica, antes de actuar y con independencia de la acción”* (García Jiménez, 1993, *op. cit.*. Pág.: 277).

## **VI. 2. II. El personaje en el formalismo ruso.**

Al igual que las teorías aristotélicas, la narratología formalista rusa entendía a los personajes como productos de las tramas cuyo estatus es meramente funcional. Sus principales acreedores fueron Tomashevsky y Vladimir Propp.

Tomashevsky, en 1925, afirmó que el intercambio verbal era más importante incluso que las estructuras narrativas, el desarrollo de la fábula –entendiendo por tal el “*producto de la sucesión cronológica y causal de los ‘motivos’ o unidades mínimas y básicas de sentido*”- estaba caracterizado como el “*paso de una situación a otra, caracterizadas éstas*

*por la lucha y el conflicto de intereses entre los ‘personajes’”, es decir, el personaje es secundario a la trama, en tanto que “la presentación de los personajes, una especie de apoyo viviente para los distintos ‘motivos’, es un proceso corriente para agruparlos y conectarlos; el personaje juega el papel de hilo conector ayudándonos a orientarnos entre el montón de detalles, un medio auxiliar para clasificar y ordenar motivos concretos”<sup>598</sup>.*

El personaje es pues secundario, a pesar de que Tomashevsky reconoce que la historia atrae gracias a las emociones y el ‘sentido moral’, en otras palabras, es necesario que el público comparta los intereses y antagonismos con los personajes –a pesar, reiteramos, de que éstos son secundario, un producto derivado de la trama-; de ahí es de donde surge la historia con sus tensiones, conflictos y resoluciones.

No obstante, el personaje según Tomashevsky es un compuesto de ‘características’, es decir, *el sistema de motivos que están unidos indisolublemente a él*, y que vendrían a constituir su *psique* (algo que, a pesar de las semejanzas existentes entre formalistas y estructuralistas en cuanto a la concepción del personaje como un elemento secundario supeditado a la trama, rechazan éstos últimos). Pero, independientemente de ello, el héroe es apenas necesario para la historia –fábula-, sostiene Tomashevsky. La historia como sistema de motivos puede prescindir totalmente del héroe y sus rasgos característicos (esta postura tan extrema sería más tarde corregida, tal y como recogió Roland Barthes en algunos de sus escritos).

---

<sup>598</sup> TOMASHEVSKY, B: *Thématique*, citado por Todorov: *Théorie de la littérature*. Pág.: 293; citado a su vez por CHATMAN, Seymour: *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Editorial Taurus. Madrid. 1990. Págs.: 119 y 120.

Por su parte, Vladimir Propp realiza un estudio analítico más que exhaustivo de los cuentos folclóricos tradicionales rusos (o cuentos maravillosos si se prefiere) listados entre otros por Afanassiev (*Los cuentos populares rusos*, tomos I-III, Moscú, 1958), y alcanza la conclusión de que lo predominante dentro de la estructura –morfología- de la trama o historia (de tales cuentos se entiende) no son, nuevamente, los personajes (actantes), sino las funciones, es decir, las acciones que llevan a cabo cierto número de personajes en relación con su significado dentro del desarrollo de la intriga –segmentos de acción o abstracciones de la acción-. Los personajes más diversos desempeñan funciones idénticas. Quiere ello decir que para el autor ruso los personajes son un mero producto de lo que tienen que hacer en un determinado cuento maravilloso tradicional; las diferencias de, por ejemplo, aspecto, edad, sexo, inquietudes, estatus, etcétera, son simples diferencias y lo único importante es la similitud de la función.

En su análisis reconoce la existencia reiterada de un mismo número de acontecimientos o acciones, entendidas éstas en función de su significado con respecto al desarrollo de la trama o la importancia que tienen sobre el héroe –diferenciándolas si se quiere de los eventos o hechos que tienen lugar o son consecuencia, es decir, que son llevados a cabo, de acciones de los personajes que responden más a sus motivaciones, intenciones o voluntad y cuya repercusión en el desarrollo de la historia no existe, esto es, no cambia el curso de la intriga-, y a su vez de un número limitado de personajes, los cuales van a estar caracterizados directamente por la acción –función- que desempeñan.

La **función** es para Vladimir Propp:

*“la acción de un personaje, definida desde el punto de vista de su significado en el desarrollo de la intriga”,*

y observa que

*“los elementos constantes, permanentes en el cuento son las funciones de los personajes, sean cuales fueren esos personajes y sea cual fuere la manera en que se realizan esas funciones. Las funciones son las partes constitutivas fundamentales del cuento”<sup>599</sup>.*

Y esas funciones, como partes constitutivas de la estructura de la intriga o historia, las limita Propp a treinta y una (Propp, 2001, *op. cit.*. Págs.: 37 y ss.):

- 1 – Alejamiento o ausencia.
- 2 – Interdicción o prohibición (forma inversa del orden).
- 3 – Transgresión o violación de la prohibición (ligada a la anterior como consecuencia).
- 4 – Interrogación, petición o intento de obtener información.
- 5 – Información o delación.
- 6 – Engaño.
- 7 – Complicidad involuntaria.
- 8 – Mala acción o fechoría; Propp añade
  - 8a – Falta o carencia. Esta función es importante en tanto que otorga movimiento al propio cuento (las anteriores son para el autor ruso la ‘parte preparatoria’).

---

<sup>599</sup> PROPP, Vladimir: *Morfología del cuento*. Editorial Akal. Madrid. 2001. Pág.: 32.



- 9 – Petición o mandato.
- 10 – Aceptación por parte del héroe de la tarea a cumplir (generalmente destacable por su inherente dificultad).
- 11 – Partida del héroe.
- 12 – Puesta a prueba del héroe.
- 13 – Afrontamiento de la prueba.
- 14 – Recepción de ayuda a través de un objeto mágico.
- 15 – Desplazamiento o viaje.
- 16 – Combate.
- 17 – El héroe es marcado durante el transcurso del combate anterior.
- 18 – Victoria.
- 19 – Reparación del daño o fechoría inicial o carencia colmada.
- 20 – Retorno.
- 21 – Persecución del héroe.
- 22 – Socorro del héroe (es salvado).
- 23 – Llegada de incognito del héroe.
- 24 – Pretensiones mentirosas del falso(s) héroe(s).
- 25 – Proposición de superación de una tarea difícil al héroe.
- 26 – Tarea cumplida.
- 27 – Reconocimiento del verdadero héroe.
- 28 – Descubrimiento del falso(s) héroe(s).
- 29 – Transfiguración del verdadero héroe.
- 30 – Castigo para el/los falso(s) héroe(s).
- 31 – Boda o matrimonio del héroe.

Es fácil relacionar estas funciones con las etapas del itinerario del héroe mitológico enumeradas por Joseph Campbell: la llamada a la aventura desde el mundo ordinario, cruzar el umbral de la aventura, luchar

con el hermano, con el dragón, desmembramiento, crucifixión, abducción, estancia en el vientre de la ballena, superación de pruebas, aparición de auxiliares, matrimonio sagrado, conciliación con el padre, apoteosis, robo del elixir, huida y regreso, rescate, lucha en el umbral y restauración del mundo. En palabras del mitógrafo:

*“El héroe mitológico abandona su choza o castillo, es atraído, llevado o avanza voluntariamente hacia el umbral de la aventura. Allí encuentra la presencia de una sombra que cuida el paso. El héroe puede derrota o conciliar esta fuerza y entrar vivo al reino de la oscuridad (batalla con el hermano, batalla con el dragón; ofertorio, encantamiento), o puede ser muerto por el oponente y descender a la muerte (desmembramiento, crucifixión). Detrás del umbral, después, el héroe avanza a través de un mundo de fuerzas poco familiares y sin embargo extrañamente íntimas, algunas de las cuales lo amenazan peligrosamente (pruebas), otras le dan ayuda mágica (auxiliares). Cuando llega al nadir del periplo mitológico, pasa por una prueba suprema y recibe su recompensa. El triunfo puede ser representado como la unión sexual del héroe con la diosa madre del mundo (matrimonio sagrado), el reconocimiento del padre-creado (concordia con el padre), su propia divinización (apoteosis) o también, si las fuerzas le han permanecido hostiles, el robo del don que ha venido a ganar (robo de su desposada, robo del fuego); intrínsecamente es la expansión de la conciencia y por ende del ser (iluminación, transfiguración, libertad). El trabajo final es el del regreso. Si las fuerzas han bendecido al héroe, ahora éste se mueve bajo su protección (emisario); si no, huye y es perseguido (huida con*

*transformación, huida con obstáculos). En el umbral del retorno, las fuerzas trascendentales deben permanecer atrás; el héroe vuelve a emerger del reino de la congoja (retorno, resurrección). El bien que trae restaura al mundo (elixir)”<sup>600</sup>.*

Los estudios del filólogo están estrechamente ligados a las teorías de los arquetipos jungianos (Carl Gustav Jung –personajes o identidades recurrentes que intervienen en los sueños de los individuos y en los mitos de todas las culturas). Aunque las etapas del este itinerario mitológico no están exentas de críticas, muchos han sido los autores que tras su publicación han aplicado sus principios a las narraciones no mitológicas, especialmente dentro de la literatura y el cine. Christopher Vogler<sup>601</sup> estudió en profundidad los guiones de numerosas películas hollywoodienses y concluyó la identificación de un ‘viaje del héroe’ compuesto por doce estadios. Tras la asimilación de las etapas de Campbell –partida y separación, descenso, iniciación, penetración y regreso- en los tres actos que conforman toda historia cinematográfica, enumeró los doce hitos que marcan el camino del héroe:

1. El mundo ordinario.
2. La llamada de la aventura.
3. El rechazo de la llamada.
4. El encuentro con el mentor.
5. La travesía del primer umbral.
6. Las pruebas, los aliados, los enemigos.
7. La aproximación a la caverna más profunda.

---

<sup>600</sup> CAMPBELL, Joseph: *El héroe de las mil caras*. Editorial Fondo de Cultura Económica. México. 2011. Págs.: 223-224.

<sup>601</sup> VOGLER, Christopher: *El viaje del escritor*. Editorial Robinbook. Barcelona. 2002. Págs.: 44 y ss.

8. La odisea (el calvario).
9. La recompensa (apoderarse de la espada).
10. El camino de regreso.
11. La resurrección.
12. El retorno con el elixir<sup>602</sup>.

Volviendo a Propp, el reparto de las funciones enumeradas, a fin de cuentas, el eje vertebrador de la intriga, se realiza entre un número limitado de personajes básicos, que aparecen una y otra vez en el análisis del formalista ruso y cuya importancia radica en la similitud (o diferencia) de la función que cumplan. En palabras del propio Vladimir, “*los personajes son ante todo ‘lo que hacen’ (el ‘decir’ del ‘hacer’)*”, una idea que posteriormente compartirán Georges Polti y Etienne Souriau entre otros (García Jiménez, *op. cit.*. Pág.: 279). En consecuencia, las funciones se agrupan de forma lógica según las denominadas **esferas de acción**, es decir, agrupaciones de funciones en tanto que son fundamentales y eficaces para el desarrollo de la intriga y que sirven para definir a los personajes que las realizan.

---

<sup>602</sup> Como hemos mencionado, no todos los autores contemporáneos de Campbell eran partidarios del monomito. J. R. R. Tolkien, quien tampoco compartía la suspensión de incredulidad tal y como la hemos descrito en la presente investigación, rechazaba la visión de Campbell porque para él cada historia particular estaba dotada de un valor único en sí mismo por el solo hecho de estar narrada en un momento concreto y como un todo, nunca como una imposición mecánica del subconsciente. “*El creador de Frodo Bolsón afirma en su ensayo Sobre los cuentos de hadas: «Los estudiosos del folclore son propensos a salirse de su propia senda y hacer uso de una engañosa simplificación: particularmente engañosa si desde sus monografías salta a los libros de literatura. Se sienten inclinados a decir que dos historias cualesquiera que estén construidas sobre el mismo motivo folclórico, o creadas con una combinación aparentemente similar de tales motivos, son una misma historia».* Tolkien admitía la base común de los relatos épicos a lo largo de la historia, pero defendía de modo casi apasionado el carácter de las historias como creaciones irrepetibles”. La postura del novelista es un tanto extrema pero no exenta de verdad, la defensa de la creación como una expresión del inconsciente colectivo “*condenaría al mito, leyenda y fantasía creativa a pura pasión inútil del subconsciente, y la decepción consiguiente nos recordaría la resignación del niño que deja de serlo cuando despierta de un hermoso sueño*”. SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio: *Guión de aventura y forja del héroe*. Editorial Ariel. Barcelona. 2002. Págs.: 110-111.

Estas esferas de acción determinan el número de personajes básicos de la historia (de la intriga, del cuento folclórico ruso) definiendo al mismo tiempo a éstos en función de su similitud y de la importancia que tengan en el desarrollo de la trama, y nunca a la inversa (en razón de los personajes que las cumplen y los objetivos que persiguen).

*“El ‘punto de vista’ actúa sobre la esfera de la experiencia a la que pertenece el personaje, en tanto que la ‘voz narrativa’ se dirige al lector oyente/espectador, al que le presenta el ‘mundo narrado’. El ‘mundo narrado’ es el mundo del personaje, contado por el narrador. Pero la narración, en cuya teoría se asienta con firmeza el concepto de personaje, no puede ser mimesis de la acción sin serlo al mismo tiempo de los seres actuantes, en la medida en que éstos son sujetos que sienten y piensan. La enunciación se convierte en el discurso del narrador y el enunciado en el discurso del personaje” (García Jiménez, 1993, op. cit., Pág.: 276).*

Vladimir Propp distingue siete personajes básicos en relación directa con las siete esferas de acción, a saber:

- La esfera del **Agresor** o **Malvado**.
- La esfera del **Donante** o **Proveedor**.
- La esfera del **Auxiliar**.
- La esfera de la **Princesa** (objeto buscado) y de su **Padre**.
- La esfera del **Mandatario**.
- La esfera del **Héroe**.

– La esfera del **Falso Héroe**.

Las funciones que agrupan cada una de las esferas las señala el formalista en el capítulo sexto de su obra; al malvado le correspondería la fechoría o el combate contra el héroe, al donante poner a prueba al héroe y entregar un objeto mágico, al auxiliar la tarea del desplazamiento o viaje del héroe, a la princesa y al padre la petición, reconocimiento del héroe o matrimonio, al mandatario el envío del héroe, al héroe mismo la reparación del daño, y al falso héroe las pretensiones falaces, entre otras, a excepción hecha de las funciones de la parte preparatoria –de la primera a la séptima-, que “*se distribuyen también entre los personajes, aunque no de forma regular, con lo cual no pueden, pues, servir para definirlos*” (Propp, *op. cit.*. Pág.: 105 y ss.).

El reparto de las esferas de acción puede darse entre los personajes de tres formas básicas diferenciadas:

- 1 - La esfera de acción corresponde exactamente con el personaje, como ocurre en la esfera del Mandatario, cuya única función –el envío del héroe- sólo puede llevarla a cabo dicho personaje.
- 2 - Un solo personaje ocupa varias esferas de acción; un personaje puede ser a la vez Donante, poner a prueba al héroe o entregarle un objeto mágico, y también Auxiliar, si le ayuda en el desplazamiento o viaje.

- 3 - La esfera de acción se divide entre varios personajes, la acción vigésimo quinta –superación de una tarea difícil- hace entrar en acción al Héroe y al Falso Héroe por ejemplo<sup>603</sup>.

Salvando las distancias que separan las narraciones maravillosas y folclóricas rusas analizadas por Propp de las narraciones cinematográficas, que son el centro de nuestro estudio, unas y otras están constituidas por elementos relativamente invariables cuyas combinaciones son a su vez igualmente limitadas.

*“El filme de ficción tiene algo de ritual, dado que la historia que transmite obedece a unos programas. Es también un ritual porque reduce sin cesar la misma historia, o como mínimo las intrigas sobre las que se construye pueden ser esquematizadas en un número restringido de redes. El filme de ficción como el mito o el cuento popular, se apoya en unas estructuras básicas cuyo número de elementos está acabado y cuyas combinaciones son limitadas [...] Puede considerarse pues que el cine de ficción, más allá de las infinitas variaciones, está constituido por elementos invariables, sobre el modelo de las funciones señaladas por Vladimir Propp para el cuento popular ruso o los mitemas definidos por Lévi-Strauss para los mitos”<sup>604</sup>.*

---

<sup>603</sup> Aunque existan funciones que se reparten entre la Princesa y el Padre, éstas quedan dentro de una misma esfera de acción; esta tercera posibilidad es un fenómeno que suele concernir a los auxiliares, entre los que Propp distingue los ‘auxiliares mágicos’, seres vivos, y ‘objetos mágicos’, objetos y cualidades. Los auxiliares pueden ser a su vez de tres tipos: universales, si cumplen las cinco funciones de la esfera, parciales si no realizan todas, y específicos, cuando únicamente desempeñan una función (Propp, *op. cit.*. Págs.: 109-110).

<sup>604</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 128.

Mencionado ya Lévi-Strauss, coincidimos con Seymour Chatman cuando afirma que *“las ideas de los formalistas y (algunos) estructuralistas se parecen a las de Aristóteles...También ellos mantienen que los personajes son productos de las tramas y que su estatus es ‘funcional’. La teoría narrativa, dicen, debe evitar las escenas psicológicas, los aspectos del personaje sólo pueden ser ‘funciones’”* (Chatman, *op. cit.*. Pág.: 119). Pero no siempre es así, de hecho el propio Chatman señala que la situación podría ser totalmente la inversa, donde los personajes sean supremos y la trama un mero derivado para justificar la narrativa modernista en la que en realidad, no pasa absolutamente nada. Sea como fuere, lo importante no debería ser quién tiene la prioridad sobre quien, sino comprende la interrelación e importancia que hay entre sucesos y existentes, es decir, entre las acciones y acontecimientos que tienen lugar en la trama y los personajes y escenarios de la misma –las historias, las narraciones, solo se dan cuanto sucesos y existentes coexisten al mismo tiempo, y, aunque pueden existir textos con existentes sin necesidad de sucesos, como es el caso, por ejemplo, de un retrato o un ensayo descriptivo, desde luego eso no podría catalogarse como narración-.

El formalismo centró las bases de la teoría del personaje cuya evolución más inmediata para por la perspectiva estructuralista.



### **VI. 2. III. El concepto estructuralista del personaje.**

El etnógrafo Lévi-Strauss focalizó sus teorías en el mito entendiéndolo como fenómeno del lenguaje, acercándose a los escritos de Propp diferenciándose a un mismo tiempo.

*“No solamente se esfuerza en aplicar al folclore los principios de la lingüística estructural, sino que considera el mito como un fenómeno del lenguaje, que aparece a un nivel más elevado que los fonemas, los morfemas y los semantemas. Los ‘mitemas’ son grandes unidades constitutivas, que hay que buscar al nivel de la frase. Si desglosamos el mito en proposiciones y si llevamos estas proposiciones una a una a fichas, aparecen funciones determinadas y al mismo tiempo se percibe que los mitemas tienen un carácter de ‘relación’ (cada función es atribuida a un tema determinado)”<sup>605</sup>.*

Lévi-Strauss hace de los héroes de los cuentos mediadores, y la mediación está vinculada a una cierta dualidad de los personajes míticos (como también de los personajes de los cuentos). Propone expresar la estructura del mito por un modelo del proceso mediador mediante una fórmula según la cual dos términos –actor, personaje- están vinculados a una función negativa uno de ellos y a una función positiva el otro; éste

---

<sup>605</sup> MÉLÉTINSKI, Evguéni: *El estudio estructuralista y tipológico del cuento*. Incluido en PROPP, Vladimir: *Morfología del cuento*. Editorial Akal. Madrid. 2001. Págs.: 231-232.

último es susceptible de revestir también en una función negativa, convirtiéndose entonces en mediador de la función positiva y negativa<sup>606</sup>.

Sin embargo, para Propp no solamente el héroe percibe la carencia – de ahí que el mismo héroe o sus auxiliares mágicos se esfuercen en actuar ‘negativamente’ contra el agresor- sino que construye una nueva situación y se apropia de los valores mágicos suplementarios. Lévi-Strauss propone descubrir detrás de la diversidad de las funciones una mayor constancia, presentando determinadas funciones como el resultado de la transformación de otras (nos aclara Mélétski, agrupar las series inicial y final de las funciones como combate y tarea difícil, etcétera) y, a continuación, sustituir la secuencia de las funciones por un esquema de operaciones del tipo del álgebra de Boole –grupo de transformaciones de un pequeño número de elementos-. En cuanto a los personajes del cuento, propone ver mediadores que enlazan oposiciones del tipo masculino-femenino, alto-bajo, etcétera.

Algirdas-Julien Greimas toma como base las teorías del Vladimir Propp y de Lévi-Strauss para complementarlas, dando origen a su propio modelo estructural, un modelo *actancial* compuesto de seis términos y que se apoya en los esquemas del formalista ruso y de Etienne Souriau (sus investigaciones dentro del terreno del teatro son semejantes). Greimas propone llamar *actante* a quien tan solo cumple una función y *actor* al que cubre varias a lo largo de toda la historia. Hemos de considerar que el término ‘actante’, creado originariamente por Lucien Tesnière y aplicado

---

<sup>606</sup> “El pensamiento mítico, según él (Lévi-Strauss) iría de la determinación de dos términos contradictorios a una mediación progresiva”, como afirma Mélétski al estudiar el análisis de los mitos de la tribu Zuni realizados por Lévi-Strauss donde “intenta mostrar que el mito zanja el dilema vida-muerte y ésta elección determina su estructura. Pero considera ante todo el mito como un instrumento lógico para superar las antinomias”. Ídem. Págs.: 233-234.

por la semiótica, amplía el término de ‘personaje’ porque se corresponde con el concepto de actor de Greimas como la figura o el lugar vacío en que las formas sintácticas o las formas semánticas se vierten. Los seis términos del modelo actancial son (*La semiótica del texto*, editorial Paidós, Barcelona, 1983):

- El **Sujeto**, que se corresponde con el héroe.
- El **Objeto**, que puede ser el objeto o la persona deseada en busca de la que parte el héroe.
- El **Destinador**, quien fija la tarea, la misión o la acción a cumplir o superar.
- El **Destinatario**, quien recogerá el fruto una vez superada o cumplida la tarea.
- El **Oponente**, encargado de dificultar la tarea al Sujeto (héroe).
- El **Ayudante**, quien auxilia al Sujeto.

De este esquema actancial puede desprenderse la idea de que un solo y único personaje puede ser simultánea o alternativamente Destinador y Destinatario, Objeto y Destinador, etcétera, como ocurre por ejemplo (esquemático) con el personaje femenino protagonista en numerosas películas de cine negro, que puede ser Objeto, Ayudante y Oponente al mismo tiempo, o como ocurre con los protagonistas de la excelente película dirigida por Alan Parker “*El corazón del ángel*” (1987) en la que Louis Cyphre (Robert de Niro) es a la vez Destinador y Destinatario y el héroe protagónico Harry Angel (Mickey Rourke) es Sujeto y Objeto.

McTiernan desarrolla sus tramas partiendo de personajes que varían poco o nada su función dentro de la historia, contando con personajes funcionales, esto es, simplificación propositiva (relacionada siempre con las particularidades propias del género, el que fuere). Si tomamos como ejemplo “*La caza del Octubre Rojo*”, el análisis nos muestra que:

- El **sujeto** es Jack Ryan.
- El **objeto** es el submarino nuclear soviético Octubre Rojo.
- El **destinador** es el gobierno de Estados Unidos.
- El **destinatario** de forma muy generalizada podría decirse que es el mundo libre en tanto que el poderoso submarino esté en manos de las fuerzas militares estadounidense (destinatario particular).
- El **ayudante** (o ayudantes) son los aliados con los que cuenta Ryan dentro de los escalafones militares (el capitán Mancuso, el almirante Greer y también el capitán Ramius).
- El **oponente** (u oponentes) es la Flota Roja.

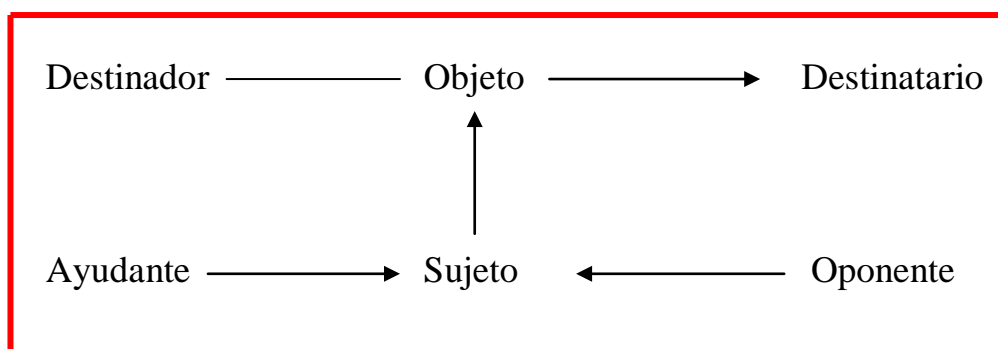
Pero también podemos aplicar el modelo al otro personaje protagonista:

- El **sujeto** es el capitán Marko Ramius.
- El **objeto** es desertar a Estados Unidos y hacerles entrega del submarino nuclear.
- El **destinador** no es otro que él mismo (y en cierto modo su difunta mujer).

- El **destinatario**, el mundo libre en términos generales, también, evidentemente, él mismo y sus oficiales, ‘libres’ de la tiranía soviética.
- El **ayudante** es su segundo, Bodorin, y también Jack Ryan.
- El **oponente** (oponentes) es la Flota Roja y el capitán Tupolev.

No consideramos necesario extendernos en exceso aplicando el modelo de Greimas a todos los personajes de la filmografía de John McTiernan. Los dos ejemplos citados sirven para visualizar y comprender la idea expuesta.

El modelo actancial, de forma más gráfica, tiene este aspecto:



En el Destinador encontramos al Mandatario y al Padre de la princesa de Propp; en el Ayudante al Auxiliar mágico y al Donante; en el Destinatario encontraríamos al Héroe, que es al mismo tiempo, en el modelo de Greimas, el Sujeto. El Objeto sería la Princesa (u objeto de deseo) y el Oponente, el Agresor o Malvado (y también Falso Héroe)<sup>607</sup>.

---

<sup>607</sup> “Si los actantes tienen un número finito y permanente invariables, los personajes tienen un número casi infinito, puesto que sus atributos y su carácter pueden variar sin que se modifique su esfera de acción. Contrariamente, pueden permanecer aparentemente idénticos cuando su esfera se modifica”. Aumont et al, 1985, op. cit.. Pág.: 132.

Evguéni Mélétski nos señala que “*Greimas considera al ‘ayudante’ y al ‘oponente’ como personajes secundario, unidos a las circunstancias, simple proyección de la voluntad de acción del propio ‘sujeto’. A la oposición ‘destinador-destinatario’ corresponde la modalidad de ‘saber’, a la oposición ‘ayudante-oponente’ la de ‘poder’ y, en fin, a la de ‘sujeto-objeto’ corresponde la modalidad de ‘querer’*” (Mélétski, *op. cit.*. Págs.: 242-243).

Con respecto a las funciones sintagmáticas, A. J. Greimas reduce las treinta y una propuestas de Propp a veinte, agrupándolas, a su vez, por parejas, utilizando el carácter binario de las funciones indicado ya por el formalista ruso. Cada pareja está pensada como vinculada a la vez por implicación –una función provoca la aparición de la siguiente en el orden sintagmático-, y por disyunción, como una especie de relación paradigmática, independiente del desarrollo del tema y de la lógica sintagmática lineal. Presenta las funciones emparejadas bajo el aspecto de una correlación semántica de dos parejas negativa y positiva., vincula sintagmáticamente la serie negativa de las dobles funciones a la parte inicial del cuento (‘acumulación de desgracias-alienación’) y la serie positiva al final del cuento (su reparación y la recompensa del héroe), el nudo y el desenlace aparecen tratados como una especie de ‘ruptura de contrato’ (que conduce a la desgracia) y, después, como una reparación de contrato (Mélétski, 2001. Págs.: 243-244). A mitad del cuento aparecerían una serie de pruebas, donde Greimas establece una correspondencia entre la estructura de la prueba y el modelo estructural de los actantes, como por ejemplo, señala que en la primera prueba (la que determina la calificación del héroe para las pruebas decisivas) el

Destinador juega el papel de Oponente, mientras que en la segunda prueba (la principal y decisiva) y la tercera (glorificante, según Greimas) se observa una total correspondencia entre las funciones y los actuantes.

En el nivel del modelo actancial el personaje es un operador, asume, por medio de las acciones que desempeña, las transformaciones necesarias para el avance de la intriga, de la historia. Entraríamos dentro del terreno de la aceptación previa, en tanto que admitimos que en el filme se acepta que el modelo de aplicación sea necesario, en ocasiones sólo son las circunstancias las que varían y los personajes simplemente se adaptan a ellas.

No hay que olvidar que la teoría planteada por A. J. Greimas (*Semántica estructural*, editorial Gredos, Madrid, 1971) no contempla el supuesto de que las narraciones que se fundamentan en el entramado de las relaciones entre personajes –humanas, si se quiere– parten desde ahí, es decir, la base de su idea central la encontramos en ese lugar. Mientras que ciertas películas, como las de aventuras o las de acción, esto es, aquellos filmes en los que la descripción de las acciones o acontecimientos (sucesos) es más importante que la narración de la historia basada en las relaciones entre personajes, no suelen plantearse la evolución de los mismos por ser nimia en la historia (aunque no siempre es así, por muy intrascendentes que sean las psicologías de los personajes, éstos siempre son diferentes al final de la historia con respecto del principio).

Claude Bremond<sup>608</sup>, por su parte, observó que el esquema de Propp adolecía de cierta rigidez y, conservando la sucesión cronológica, lo reformula hasta agrupar las funciones en tan solo seis niveles o registros, a saber:

- **Primer Nivel:** las funciones que se ocupan de los desplazamientos; nivel de desplazamientos.
- **Segundo Nivel:** nivel del inicio, medio y fin del relato o base de la historia.
- **Tercer Nivel:** nivel de las pruebas inicial, central y final del héroe.
- **Cuarto Nivel:** de las pruebas ligadas al auxiliar mágico.
- **Quinto y Sexto Niveles:** niveles de diferenciación entre el héroe y el falso héroe.

Bremond concede mayor importancia a los personajes que Vladimir Propp. La secuencia *“puede en cierta medida deshacerse y desorganizarse para manifestar la evolución sociológica o moral de un personaje. El héroe no es, pues, un simple instrumento al servicio de la acción. Es a la vez fin y medio del relato”* (Bremond, *op. cit.*. Pág.: 22). A pesar de sus afirmaciones, Chatman reconoce que aunque reorganiza la estructura formalista *“para demostrar la evolución moral o psicológica de un personaje, su propio sistema sólo trata del análisis de posibles seres de sucesos sin interesarse lo más mínimo por los personajes”* (Chatman, *op. cit.*. Pág.: 120).

---

<sup>608</sup> BREMOND, Claude: *Logique du récit*. Editorial du Seuil. París. 1973.



Cada personaje es el agente de aquellas secuencias que le son propias; así Bremond destaca la relación entre algunas funciones y la yuxtaposición de cierto número de secuencias que se superponen, ligan o entrecruzan en el relato. El hecho narrativo supone siempre una elección, la actualización de un devenir entre otros posibles. La lógica del relato formula con mayor precisión el postulado de Propp, *“no proponer jamás una función, sin darle al mismo tiempo la posibilidad de una opción contradictoria”* (Bremond, 1973. Pág.: 84).

Otros estructuralistas han estado más interesados en narraciones con un grado mayor de complejidad, donde se exige una concepción del personaje más abierta y no tan funcional. Tzvetan Todorov, quien defiende la concepción de Propp con respecto al personaje, distingue dos categorías de narración, amplias, como son las narraciones centradas en la trama o *apsicológicas*, y las narraciones centradas en los personajes o *psicológicas* –narraciones sobre el eje de la trama o sobre el eje de los caracteres, ya apuntados por Vladimir Propp-.

*“Para las narraciones psicológicas, las acciones son ‘expresiones’ o incluso ‘síntomas’ de la personalidad y por lo tanto ‘transitivas’; para las narraciones apsicológicas existen por derecho propio, como fuentes independientes de interés y por lo tanto ‘intransitivas’. En términos gramaticales narrativos, lo fundamental para las primeras es el sujeto, para las últimas el predicado”*<sup>609</sup>.

---

<sup>609</sup> TODOROV, Tzvetan: *Narrative men*. Citado en CHATMAN, Seymour: *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Editorial Taurus. Madrid. 1990. Pág.: 122.

En las narraciones psicológicas el personaje no puede elegir y se convierte en una función automática de la trama, es decir, cuando en una de estas narraciones se cita un rasgo, su consecuencia debe ir inmediatamente después. Como colige Chatman, cuando el rasgo se ha amalgamado prácticamente con la acción consiguiente, la realización no es ya ‘potencial/realización’, sino ‘durativa/puntual’ o ‘iterativa/instantánea’. En otras palabras, el rasgo siempre provoca acciones, no puede haber motivos o deseos que empujen a actuar, no hay, por lo tanto, elección. Pero en las narraciones psicológicas sí que se puede manifestar de diferentes formas el rasgo citado, el personaje puede elegir.

Roland Barthes por su parte, considera al personaje como un concepto puramente funcional, aunque señala que constituyen un plano necesario de la descripción en tanto que las ‘acciones’ corrientes que se relatan dejan de ser comprensibles sin la aparición de los personajes, por lo que deduce que no podría darse una narración sin personajes, o, al menos, sin lo que él denomina ‘agentes’, los cuales no pueden describirse ni clasificarse en términos de ‘personas’, en sus propias palabras, bien se considere a una ‘persona’ como una forma puramente histórica restringida a ciertos géneros o que se tenga la opinión de que la ‘persona’ no es sino una conveniente racionalización impuesta por nuestra época sobre lo que por lo demás serían puros agentes narrativos.

Con el tiempo, y a raíz de su estudio de la obra de Balzac *Sarrasine* bajo el título *S/Z*, comenzó a considerar que el personaje, y también el escenario, no están tan subordinados a la acción; pueden estudiarse como propiedades narrativas que son manifestadas por su ‘código’ propio, el

llamado código *sémico*<sup>610</sup>, hablando a su vez, cuando se refiere al personaje de ‘rasgo’ y ‘personalidad’ (manifestando cierta ‘esencia psicológica’ que fue rechazada en un principio). El personaje vendría a ser pues un producto de combinaciones. Una combinación es relativamente estable –indicado por la repetición del sema- y relativamente compleja –comprende figuras, rasgos, más o menos congruentes y más o menos contradictorios-. Esta complejidad determina para Barthes la ‘personalidad’ del personaje.

#### **VI. 2. IV. El estatuto semiológico del personaje.**

El personaje puede desempeñar a un mismo tiempo funciones en calidad de signo, como referencial, deíctico (o conector), anafórico y señalizador (en tanto que está constituido y representado en el texto por un conjunto discontinuo y disperso de ‘marcas’). Para profundizar en estos aspectos seguiremos el estudio propuesto por Jesús García Jiménez (1993. Págs.: 282 y ss.).

Esas ‘marcas’ que constituyen y representan al personaje –son su verdadero significante- pueden ser denominadas igualmente ‘etiquetas semióticas’ y, a pesar de que sus características pueden estar determinadas

---

<sup>610</sup> Seymour Chatman nos aclara que “un ‘sema’ en la teoría de Hjelmslev y Greimas es lo que en la lingüística norteamericana normalmente se llama ‘una característica semántica elemental’, un solo componente del sentido total de una palabra. Barthes aplica el término metafóricamente al personaje sin explicar exactamente por qué. El referirse a los rasgos como ‘semas’ en vez de simplemente ‘rasgos’ o ‘características’ implica que son partes de un ‘conjunto significativo’. Pero, ¿hay algún sentido en que el personaje sea en realidad un ‘semantema’?. ‘Semantema en terminología de Greimas. Chatman también se cuestiona del mismo modo el sentido del personaje como ‘semantema’ (constituido por ‘semas’ cuya relación se localiza en el componente semántico) y la exclusividad del código ‘sémico’ referido a los existentes, personajes y escenarios, y no también a los sucesos (los elementos del código de ‘acción’ de Barthes), hasta determinar finalmente que “no está claro que el término ‘sema’ sea instructivo para el análisis narrativo”. Chatman, *op. cit.*. Pág.: 124.

por las elecciones estéticas del autor de la obra en cuestión –lo que motivaría el estudio y análisis de su huellas estilísticas en tanto que puedan formar parte de su sello autorial-, poseen propiedades en términos generales como son:

- Recurrencia, es decir, si las marcas son más o menos frecuentes.
- Estabilidad, si son más o menos permanentes o estables, influyendo directamente en la legibilidad del texto.
- Riqueza, si las marcas son más o menos numerosas.
- Extensión, las marcas pueden ser más extensas o menos extensas.
- Pertinencia, si las marcas utilizadas son adecuadas para expresar la identidad del personaje (que podría ir de la marca exclusiva de un solo personaje a la más compartida).
- Eficacia, que hace referencia al grado de motivación y, sobre todo, de funcionalidad de la marca, en otras palabras, su presencia e influencia en el desarrollo de la historia, trama o intriga.

Estas marcas o etiquetas semióticas forman el significante del personaje –el ‘signo-personaje’ de García Jiménez-. Si, además, tenemos en consideración que los significantes del lenguaje cinematográfico (lenguaje audiovisual) son de diversa naturaleza –icónicos, fónicos, sonoros, gráficos, etcétera-, las marcas pueden aparecer de muy diversas maneras (como significantes), pero no por ello esta pluralidad de significantes obstaculiza la existencia de un único discurso, en el cual, todo sea dicho, las marcas no deben cambiar en cada proposición porque conllevaría a construir un texto completamente ilegible. En este sentido, Phillip Hamon (*Pour un statut sémiologique du peronnage*, 1977) define al

personaje como un sistema de equivalencias reguladas, destinado, por lo tanto, a asegurar la legibilidad del texto.

Pero el considerar el personaje como un ‘signo’, desde la perspectiva semiótica, en lugar de su noción más aceptada y estudiada de ‘persona’, implica importantes consecuencias metodológicas, como pudieran ser que se den las cuatro condiciones expresadas por Émile Benveniste para que un fenómeno cualquiera dependa de la semiología por ejemplo. Esas cuatro cualidades, recuperadas por García Jiménez son: Ha de incluirse en un proceso intencional irreversible de comunicación; ha de manipular un número finito de signos (léxico); ha de contar con un número igualmente delimitado de reglas (sintaxis) que definan sus modalidades combinatorias; y, por último, darse todo lo anterior con independencia de los mensajes producidos o que puedan producirse.

El personaje, en los sistemas semióticos, no es, por tanto, ni exclusivamente literario ni antropomórfico. No está ligado a un sistema semiótico determinado y es una construcción del texto y una reconstrucción del espectador –oyente, lector- al mismo tiempo.

Podemos distinguir tres tipos de personajes en cuanto que signos (los tres tipos de signos que diferencian los semiólogos), a saber: referenciales, deícticos o conectores y anafóricos. Los **personajes referenciales** son aquellos que remiten a una realidad del mundo exterior (signos referenciales); remiten a un sentido pleno y fijo, inmovilizado por una cultura y sujeto a unos roles, programas o usos estereotipados. Así, la legibilidad de ellos, y por lo tanto del propio texto, dependerá de la participación del espectador en esa cultura. Es decir, en tanto que signos,

deben ser aprendidos y reconocidos como lo son personajes históricos, mitológicos, alegóricos y sociales. Los **personajes deícticos o conectores** son aquellos que constituyen indicios de la presencia del autor, del espectador o de sus delegados en el texto. Finalmente, los **personajes anafóricos** los define García Jiménez como aquellos que “*desempeñan el papel de signos, ordenadores del relato (al estilo Roland Barthes), signos mnemotécnicos del lector oyente/espectador, propagadores de los indicios, interpretes e informadores (al estilo Propp), que aseguran los vínculos existentes entre las funciones (por ejemplo, entre el entusiasmo de la princesa y la partida del héroe*” (García Jiménez, *op. cit.*. Pág.: 285). Estos personajes anafóricos hacen referencia por lo tanto al sistema propio del relato, utilizando figuras como el sueño premonitorio, confesiones, predicciones, recuerdos, fijación de un programa, etcétera. Gracias a ellos la obra se cita a sí misma y se constituye como una especie de tautología (Hamon, 1977).

Estos tres tipos de personaje en cuanto que signo son excluyentes, pueden darse en un mismo personaje de forma simultánea o alternativa. Jesús García Jiménez termina señalando que el tipo de estos personajes más fecundo para el análisis narratológico es el tercero, el personaje anafórico.

## **VI. 2. V. El análisis del significado narrativo del personaje.**

Para poder analizar en profundidad el universo de los personajes y su significado narrativo, necesitamos tres elementos fundamentales:

- Predicados del ‘*ser*’ (calificaciones) y predicados del ‘*hacer*’ (funciones).
- Sujetos, como tales o al menos como objetos de la acción.
- Reglas (deseo, comunicación y participación).

De ello se desprende que para comprender el significado narrativo de un personaje hemos de entender que éste no está constituido únicamente por la repetición, esto es, las marcas, sustitutos o ‘leitmotiv’ y su recurrencia en mayor o menor grado; o por la determinación, la acumulación y transformación progresiva (de lo menos a lo más determinado), sino también por oposición, en relación con otros personajes del enunciado narrativo. El análisis del significado narrativo conlleva por lo tanto una serie de problemas metodológicos en su desarrollo, como pudieran ser:

- La lectura inocente y neutral del relato y de los personajes.
- La determinación de un inventario general de los ejes semánticos más pertinentes, como por ejemplo el sexo, el origen, la clase social, la ideología, etcétera.
- La jerarquización de los ejes según un orden, que podría ir de la generalidad –aquello que serviría para diferenciar a todos los personajes de la historia- a la especificidad –aquello que diferencia sólo a algunos de esos personajes-, incluso a la exclusividad –aquello que solamente diferencia a uno de los personajes-.
- Clasificación de las etiquetas semánticas (marcas) en función de los elementos que las constituyen, calificaciones o funciones.

- Especificación de las etiquetas semánticas compartidas por personajes, como por ejemplo personajes semánticamente sinónimos como dos personajes ricos, sexualmente indiferenciados, valientes y amorales.
- Introducir una escala de gradación o de grados y modulación (subemblemas lógicos y diferenciales semánticos) para subrayar los rasgos pertinentes de cada personaje. Esta gradación puede situar extremos opuestos, desde -5 a +5 por ejemplo, pasando por intervalos más neutros, -1, 0, +1 por ejemplo.
- Finalmente, la determinación ulterior de la identidad mediante la aplicación de los principios que generan el cuadro semióticos, contradicción, contrariedad, implicación, complementariedad y equivalencia, atendiendo a los rasgos distintivos del personaje, tal y como aparecen sucesivamente en las diversas situaciones narrativas (en cuanto verdadero, falso, oculto o engañoso) y en relación con otros personajes.

Podemos construir entonces, diferentes cuadros que nos permitan analizar el significado narrativo de los personajes (de los que García Jiménez incluye algún ejemplo gráfico) atendiendo a una serie de ejes semánticos seleccionados, como los ya citados anteriormente (sexo, origen, ideología, etcétera), resultando una lectura en función de la generalidad, especificidad o exclusividad de un personaje y en relación con el resto de los personajes del relato –por ejemplo, personajes que comparten sexo e ideología, pero no origen, que comparten todos los ejes semánticos y son por lo tanto semánticamente sinónimos, o todo lo contrario, que sean opuestos globalmente, las posibilidades son numerosas-.



Pero también este tipo de esquema o cuadro puede aplicarse a los personajes que queramos analizar con respecto a las funciones que llevan a cabo, es decir, en relación con las acciones que asumen los personajes – consideradas éstas desde el punto de vista de su eficacia en el desarrollo de la intriga (Propp)-. Estas funciones pueden ser, por ejemplo, recibir ayuda, recibir un mandato, desvelar información, luchar, huir, etcétera. Y su lectura nos permite incluso obtener conclusiones para la identificación de los personajes, verbigracia, el personaje del héroe asume gran parte de las funciones pero su protagonismo lo determina la función de luchar por un lado y la de vencer por otro, pues estas dos funciones (o función única en algunos casos) sólo es atribuible al héroe.

Todo análisis narrativo obliga a distinguir entre los predicados del ‘*ser*’, como ya hemos señalado antes, las calificaciones, y los predicados del ‘*hacer*’, esto es, las funciones; “*o si se quiere, entre los enunciados descriptivos (Greimas los llama ‘atributivos’) y los enunciados narrativos*” (García Jiménez, *op. cit.*. Pág.: 289).

Puede aplicarse este esquema para determinar al personaje por sus calificaciones, los modos de determinación del personaje, entendiendo que los factores de esa determinación son las calificaciones y las acciones o funciones vistas anteriormente. Esos modos de determinación son único o reiterado, directo o indirecto, gráfico o verbal, icónico o verboicónico, virtual o funcional.

Estas cinco parejas o diez modos de determinación de los personajes corresponden a cuatro categorías modales, a saber:

1. Los modos iterativos o frecuentativos, es decir, una sola vez o varias veces.
2. Los modos de representación, directa o indirecta, que inducen a su vez a la existencia de figuras retóricas.
3. Los modos que aluden a la sustancia de los significantes, gráficos, verbales, icónicos y verboicónicos, que hacen referencia al discurso propio de los diferentes sistemas semióticos.
4. Los modos de funcionalidad, virtual o funcional.

*“A partir de los modos de determinación se pueden establecer las jerarquías de los personajes, tal y como postulábamos al referirnos a los problemas metodológicos del análisis. Advertíamos que no conviene sobrevalorar, sin embargo, los criterios cuantitativos. La reiteración, aplicada a una calificación, lo que aduce en algunas ocasiones, no es el orden de importancia del personaje, sino la presencia de una figura retórica (la hipérbole). Un personaje, que aparece en la historia bebiendo reiteradamente, equivale a afirmar de él que es ‘muy borracho’, o que ‘está alcoholizado’” (García Jiménez, 1993. Pág.: 290).*

Por último, hemos de hacer mención de las reglas, en tanto que son los elementos, normas o postulados que limitan las posibilidades de combinar unos personajes (o personajes-signo) con otros. Éstas pueden ser de varios tipos: lingüísticas, estéticas, ideológicas, etcétera, etcétera.

Al tratar de clasificar a los personajes por sus modos de determinación, en cumplimiento de esas reglas como paso previo a la

identificación de su significado, aplicamos dos tipos de criterios: cuantitativos, que señalan de forma explícita un número variable de marcas o rasgos constitutivos de la etiqueta semiótico y aportados por el texto acerca de un personaje; y cualitativos, que señalan los predicados del ‘*ser*’ y del ‘*hacer*’, los cuales a su vez pueden ser directos, información aportada por el propio personaje, o indirectos, información aportada por otras instancias de la historia como el autor, el narrador, otros personajes, etcétera.

Por su parte, Francesco Casetti y Federico Di Chio (*Cómo analizar un film*, 1991) recurren a tres perspectivas para analizar con corrección el personaje, considerándolo como persona, rol y actante. Como ‘persona’ se asume que es un individuo dotado de perfil intelectual, emotivo y actitudinal, reflexionándolo como ‘unidad psicológica’ o ‘unidad de acción’. Desde esta óptica diferencian entre: “*personaje plano y personaje redondo: simple y unidimensional el primero, complejo y variado el segundo; personaje lineal y personaje contrastado: uniforme y bien calibrado el primero, inestable y contradictorio el segundo; personaje estático y personaje dinámico: estable y constante el primero, en constante evolución el segundo. Naturalmente, luego pueden formularse categorías más específicas, distinguiendo entre aquellas que se refieren al carácter (es decir, a un ‘modo de ser’, al personaje como unidad psicológica) y las que se refieren al gesto) es decir, a un ‘modo de hacer’, al personaje como unidad de acción*”<sup>611</sup>.

---

<sup>611</sup> CASETTI, Francesco y DI CHIO, Federico: *Cómo analizar un film*. Editorial Paidós. Barcelona. 1991. Pág.: 178.

En cuanto que ‘rol’ existen oposiciones tales como personaje activo y personaje pasivo, personaje influenciador y personaje autónomo, personaje modificador y personaje conservador y personaje protagonista y personaje antagonista. *“Para definir los roles narrativos es importante acudir tanto a la tipología de sus caracteres y de sus acciones, como a sus sistemas de valores, las axiologías de las que no son portadores. La contraposición entre protagonista y antagonista es, en este sentido, ejemplar. El perfil de cada rol nace tanto de la extrema especificación de las funciones (y de los valores) asignadas, como de la combinación de diversos rasgos”* (Casetti y Di Chio, 1991, *op. cit.*. Pág.: 180).

Como actante, el personaje ha quedado definido dentro del enfoque estructuralista y los autores añaden algunas relaciones con rasgos suplementarios que completan el análisis de los existentes.

## **VI. 2. VI. Tipos de personaje.**

E. M. Foster, en su obra *Aspects of the novel* (1962) distingue entre dos tipos de personajes: los *personajes redondos* o *esféricos* y los *personajes planos*, cuya distinción la formula en términos de ‘idea’ o ‘cualidad’, en otras palabras, en términos de ‘rasgos’ o ‘marcas’.

El **personaje redondo** está caracterizado por un gran número de rasgos, directamente proporcional a su calidad, que permiten asimilarlo mejor a un sujeto con psicología propia y ‘personalidad individual’. Es, como han señalado muchos autores desde entonces, el resultado de la

creación de un verdadero ‘carácter’, entendiendo por tal su acepción moderna de las peculiaridades individuantes del personajes, como paso previo a la dotación de una psicología que explica sus conductas y reacciones (pero comprendiendo al mismo tiempo que *“el ‘carácter’ no revela sino un aspecto del personaje; muestra el predominio de un rasgo sobre los demás”*, García Jiménez, 1993, *op. cit.*. Pág.: 300) y llamado a desempeñar los papeles relevantes en los universos narrativos. El personaje redondo, en consecuencia, aporta calidad al relato en términos de verosimilitud y de mimesis, esto es, lo hace mucho más legible y creíble, más fiel a la realidad.

Los **personajes planos** por el contrario están contruidos por uno o muy pocos rasgos, marcas o cualidades, y son por ello toscos, pobres y estáticos (no evolucionan), cuyos discursos enunciados destacan por su escasa variación, lo que hace, en suma, que su comportamiento sea predecible y repetitivo. Al estar constituido por pocos rasgos (cuanto menos uno) su caracterización estática lo hace, como decimos, reconocible y fácilmente recordable y, por ende, es asociable al ‘*tipo*’, que Foster denomina como ‘*tipificado*’, es decir, reconocible en relación a tipos conocidos del mundo real o ficticio (generalmente ficticio en el mundo cinematográfico y también ayudan a su lectura y reconocimiento, en definitiva, a la legibilidad y credibilidad del relato, aunque en menor medida en que lo hacen los personajes redondos).

*“Los personajes tipo no siempre han de responder a un estereotipo y, aunque lo que caracteriza no es su función, su género o su origen étnico, son sus acciones las que los definen, y están caracterizados de una forma tan general que el público los*

*reconoce inmediatamente [...] Mientras que los personajes tipo pueden ser un elemento importante en la mayoría de historias, los estereotipos no hacen más que limitarlas”<sup>612</sup>.*

Es decir, partir de estereotipos no es una desventaja en la construcción de un filme siempre y cuando pueden desarrollarse personajes-tipo (no todos pueden ser redondos, sobre todo cuando hablamos de secundarios) que faciliten el avance de la intriga, su descodificación y su legibilidad por parte del público espectador. Los personajes planos están definidos las más de las veces por un único rasgo o una única cualidad conforme a la cual van a actuar (acciones) o a responder ante los eventos (sucesos y acontecimientos) de la narración. Es por ello que facilita la lectura del espectador, pues reconoce el ‘tipo’, y puede predecir su acción o reacción, haciéndole, si el relato funciona, partícipe de la historia.

Seymour Chatman defiende la teoría del ‘*personaje abierto*’ y señala la diferencia de efecto que producen los personajes redondos respecto de los personajes planos. El personaje plano “*lleva una dirección evidente, simplemente hay menos que recordar y ese menos está estructurado con toda claridad. Los personajes esféricos (redondos) pueden inspirar una sensación más entrañable a pesar de que no ‘tienen un sentido general’. Los recordamos como a personas de verdad. Nos resultan extrañamente familiares, como los amigos y enemigos de la vida real es difícil descubrir cómo son exactamente*”; son construcciones abiertas que generan nuevas

---

<sup>612</sup> CALDEVILLA DOMÍNGUEZ, David, GONZÁLEZ VALLÉS, Juan Enrique y RODRÍGUEZ TERCEÑO, José: “El sello autorial en el cine clásico estadounidense contemporáneo” en PIÑEIRO OTERO, Teresa y DEL VALLE DE VILLALBA, María Elena: *Nuevas tendencias en investigaciones sobre comunicación en el EEES*. Editorial Visión Libros. Madrid. 2012. Págs.: 328.

ideas, no son simples funciones de la trama (tampoco, podría considerarse así a los personajes planos, sencillamente la teoría de Chatman expone que el personaje es mucho más que una función del relato), la lectura profunda no se limita al tiempo en que el espectador mantiene el contacto directo con el texto o narración, sino que éste es reconstruido por el público *“gracias a la evidencia declarada o implícita en una construcción original y comunicada por el discurso a través del medio que sea”* (Chatman, 1990. Pág.: 142).

Aunque, en la mayoría de las películas de John McTiernan prime la acción por la acción, la espectacularidad por la espectacularidad –peaje que hay que pagar para trabajar en Hollywood-, sus personajes, aun partiendo de una base estereotipada (o plana si se prefiere) cercana al personaje-tipo, muestran una evolución a lo largo del filme hasta culminarse en una auténtica catarsis. Ello no es óbice para que sus peripecias se enlacen perfectamente secuencia de acción tras secuencia de acción para hacer avanzar la trama. La utilización de personajes planos (algunos de los cuales podrán luego evolucionar hasta convertirse en personajes redondos) responde únicamente a la fórmula del éxito (de público, que los reconoce, y, por ende, de recaudación) característica –como su reiteración filme tras filme- del saber hacer hollywoodiense.

Existen tres posturas diferentes en cuanto al estudio del personaje como carácter. Una primera postura, defendida por A. C. Bradley, sostiene que el carácter de los personajes no puede hallarse mediante una simple lectura del texto, es necesaria una exploración, un estudio atento y riguroso de las causas, de lo que piensa de él los restantes personajes, su propia imagen de sí mismo, etcétera. En resumen, tratar a los personajes como si

fuera personas reales. Una ‘verdad’ que también reclama Pirandello, pero a la cual se oponen L. C. Knights o el Scruting Group, quienes sostienen que el personaje es una abstracción y precipitación de palabras, es decir, puro texto, y, por lo tanto, atribuirle esencia psicológica carecería de sentido. Seymour Chatman estudia y discurre ambas aportaciones sin comprometerse con ninguna, pues considera al personaje como soporte de la conservación y transformación del sentido en el relato, lo que exige que admitamos cierto grado de verdad y de consistencia –pacto de verosimilitud- o de lo contrario no entenderemos nada de la historia que el autor quiere contarnos.

*“El personaje dramático debe ser entendido en la narrativa audiovisual como sujeto de acción (elemento de la estructura narrativa) y sujeto de actuación (elemento de la estructura dramática). El personaje es una instancia enunciativa vicaria (un delegado del autor). Desde este punto de vista es una ‘propuesta textual’ abierta y al encuentro con su lector. Su objetivo es facilitar la legibilidad, la amenidad y la ‘complicidad’ de éste. Pero, para entender cabalmente el verdadero sentido del personaje, es necesario dar un salto de la semiótica a la semántica y a la poética. El personaje es cuanto ‘sujeto de acción’ forma parte del contenido de la historia. En cuanto ‘sujeto de actuación’ es, sí texto ficcional, pero encarnado gracias a la interpretación de un actor. En este aspecto el personaje dramático es una doble propuesta: del autor escénico al encuentro de su público en cuanto ‘lectores reales y concretos’, y del actor-intérprete que representa el papel. En la convergencia de esa*



*doble propuesta estriba la construcción del personaje dramático”*  
(García Jiménez, 1993, *op. cit.*. Pág.: 302).

## **VI. 2. VII. La designación del héroe.**

Como ya se ha mencionado con anterioridad, cuando hablamos del estatuto semiológico del personaje y del análisis del significado narrativo del mismo, la determinación o designación de cualquier personaje va a depender de ciertos aspectos a considerar, como son:

- El tipo de relación que tiene con las funciones que asume (virtuales o actualizadas).
- El tipo de modalidades –querer, saber, poder, deber- de que aparece investido.
- Modo de integrarse en las clases de personaje-tipo.
- La relación en cuanto que ‘actuante’ con otros ‘actuales’.
- Su distribución en el relato de su totalidad.
- Las calificaciones y roles temáticos que soporte.

Considerando todo lo anterior, se pueden desarrollar procesos para identificar y designar al héroe (Phillip Hamon, 1977).

El primero de ellos es la calificación diferencial, entendiendo que el personaje sirve de soporte de cierto número de calificaciones, que en relación con otros personajes, éstos no las poseen o las poseen en menor

grado, como pueden ser: si el personaje es representado, aludido o citado; si tiene marcas o no; si encontramos una genealogía o no; si tiene nombre propio, es anónimo o sencillamente no tiene nombre; si es descrito o no; si tienen *leitmotiv* o no.

También hemos de tener en cuenta el modo de su ubicación estratégica en el tejido textual, es decir, su distribución diferencial. El héroe suele aparecer de forma frecuente o sistemática y siempre en los momentos fuertes de la historia, el comienzo, el clímax o el desenlace por ejemplo. Mientras que un personaje secundario es infrecuente, irregular o episódico en cuanto a su aparición, la cual suele darse en momentos ‘débiles’ del relato, como transiciones o descripciones por ejemplo.

El héroe está igualmente caracterizado por su autonomía diferencial, aparece solo o en compañía de cualquier otro personaje, generalmente secundario, cuya aparición siempre se da acompañada de otros, nunca en solitario; con estos personajes puede dialogar –los secundarios solamente intervienen en diálogos- aunque dispone al mismo tiempo de monólogos propios. Se desplaza con libertad y facilidad en el espacio (movilidad topológica), en contraposición con los secundarios, relegados a lugares, dotados de escasa movilidad, en los que están confinados.

La funcionalidad diferencial hace referencia al rango del personaje que surge a partir de un corpus determinado; comenzamos a comprender el sentido y rango del personaje cuando ya ha concluido el relato. El héroe y el personaje secundario, tomando el texto narrativo en su globalidad, aparece del siguiente modo: el héroe resuelve las diferencias, es por lo tanto, mediador; el secundario no lo es. El héroe está constituido sólo por

un ‘ser’ y un ‘hacer’, el héroe es un personaje descrito y a la vez representado en acción. Por contra, el personaje secundario está constituido sólo por un ‘ser’ o un ‘decir’, el personaje es simplemente descrito o sencillamente citado. El héroe tiene un oponente, al que se enfrenta y vence, mientras que el personaje secundario fracasa en su enfrentamiento o llanamente no tiene oponente. El secundario no recibe información de otros personajes, no tiene ayudantes, y no participa del contrato inicial. El héroe sí, es decir, recibe información –modalidad del ‘saber’-, recibe ayuda y cooperación –modalidad del ‘poder’-, y participa en el contrato inicial –modalidad del ‘querer’ y del ‘deber’-, lo cual lo relaciona directamente con el objeto de deseo, que cumple y alcanza al final del relato, es decir, repara y liquida el daño, falta o carencia inicial. En consecuencia, un personaje secundario, al no participar de ninguna de las modalidades, no puede liquidar la falta ni subsanar la carencia inicial (también es cierto que existen personajes cinematográficos secundarios con mayor dimensión y que también participan de algunas de las modalidades propios del héroe, en un registro menor para el desarrollo de la intriga pero necesario al fin y al cabo).

El héroe puede encontrarse en un género que lo definiría con antelación, lo que podríamos denominar predesignación convencional. El género, al funcionar como un código compartido por el autor y el espectador (el emisor y el receptor), hace previsible y predecible el relato. La clasificación y diferenciación entre los géneros ofrece una serie de peculiaridades que permiten distinguir códigos atribuidos a sus respectivos géneros, esto es, ofrecen la existencia de emblemas o marcas que definen a sus héroes (el héroe del cine del oeste, el héroe del cine de aventuras, el héroe –antihéroe- del cine negro, etcétera). Para identificar a dichos

personajes como héroes sólo es necesario estar en posesión, conocer, esa gramática del género.

Puede suceder que a veces el mismo texto se encargue de designar al héroe nombrándolo como tal, de forma explícita, llamándolo ‘héroe’ o calificándolo de la misma forma por sus acciones como ‘buenas’; puede también, designarlo por oposición, es decir, llamar ‘agresor’, ‘malvado’ o ‘traidor’ al oponente del héroe y calificar sus acciones como ‘malas’. Estas alusiones no siempre son tan directas, el texto puede en ocasiones hablar de sí mismo, de sus estructuras, valores o modos de consumo, sirviéndose para ello de párrafos evaluativos o modalizantes. Califican y determinan de forma indirecta al héroe en relación con su distancia o proximidad de principios (verdadero o falso, cierto o erróneo, etcétera), de normas (normal o anormal, conforme o disconforme) o valores (feliz o infeliz, libre o cautivo, etcétera).

Estas alusiones, a manera de paráfrasis, tienden a acompañar a los personajes (acciones, escenarios, espacio y tiempo) en cuanto son referentes u objetos de códigos, prescripciones o prohibiciones institucionalizadas (leyes, programas, gramáticas particulares o instrucciones al uso).

*“En este dominio de construcciones es donde el narrador y los personajes encuentran un terreno abonado para manifestar la competencia cultural de otro u otros personajes en tres aspectos, que pueden ser considerados a su vez como tres competencias: el lenguaje –el ‘saber decir’- (que da pie a diferenciar el modo de hablar del personaje como claro, directo, seguro, gramaticalmente*

incorrecto, etcétera), *la pericia o técnico* –el ‘saber hacer’- (modo de actuar: torpe, habilidoso, eficaz, etcétera), y *la ‘mundaneidad’ o relación social convencional* –el ‘saber vivir’- (modo de relacionarse con los demás en función de normas, contratos, ritos, costumbres y protocolos, así podemos distinguir personajes marginales, groseros, mundanos, etcétera)” (García Jiménez, 1993, *op. cit.*. Págs.: 296-297).

Algunos autores, entre los que destaca García Jiménez, aluden a la redundancia de marcas recodificadas. Los personajes son responsables del funcionamiento de recurrencias y correferencias que permitan la comunicación y comprensión del sentido del relato, el cual adquiere, como hecho de comunicación que es, por ser objeto de una quíntuple codificación: en cuanto lengua, en cuanto obra, en cuanto narración, en cuanto incluida en un determinado sistema semióticos y en cuanto incluida en un género narrativo (son como cinco dimensiones del carácter sistemático del relato). Y los personajes son responsables porque se convierten en soportes de la conservación y transformación del sentido en el relato. Entre los elementos que causan o favorecen la recurrencia y correferencia figuran:

- El nombre propio.
- Los sustitutos pronominales y funcionales.
- El espacio o decorado y el ámbito de su relación metafórica o metonímica con el personaje. Robert Liddell (*A treatise on the novel*, 1947) estudiando el escenario natural distingue cinco tipos del mismo: utilitario (sencillamente necesario para la acción), simbólico (guarda una estrecha relación con la acción), irrelevante (no importa

y los personajes no tienen conciencia de él; dentro del cual diferencia el escenario irónico, cuando no concuerda con el estado emocional del personaje o con el ambiente predominante), paisajes de la mente (paisaje interior de un personaje), y caleidoscópico (cuando se produce un rápido ir y venir entre el mundo físico exterior y el mundo de la imaginación).

- La descripción de los elementos físicos como vestuario, objetos, etcétera.
- Los personajes ayudantes y oponentes que concretan de manera indirecta algunas de las cualidades físicas, psicológicas o morales del personaje al que se refieren.
- La referencia a historias conocidas que están escritas en el ‘extra-texto’ global de la cultura y funcionan como una restricción del campo de libertad y una predeterminación del destino de los personajes.
- El microrrelato o maqueta que funciona en el interior de la obra narrativa como una reproducción a pequeña escala; como si la obra se citase a sí misma, como una construcción anagramática que hace comprensible y predecible el sentido de la obra total y de los personajes.

En definitiva, todos estos procedimientos no se dan en un estado puro y esquemático, sino que se mezclan, se sobredeterminan, se neutralizan, entran en redundancia y se someten en ocasiones a un juego decepcionante de alternancias y oposiciones. Su funcionamiento tiene mucho que ver con el estilo del autor y con la gramática de los géneros.

## **VI. 2. VIII. El personaje en el cine de John McTiernan.**

La mayoría de los autores que se acercan al estudio de los personajes de las obras cinematográficas, en relación con su creación, desarrollo y análisis, lo hacen desde dos perspectivas predominantes: por un lado, su categorización dentro de ejes diferenciados y diferenciadores como componentes narrativos para su análisis, y, por otro lado, su creación a partir de pautas y modelos de escritura de guiones como parte fundamental en la construcción y desarrollo posterior de los personajes fílmicos.

En la primera vertiente, inscrita dentro de la (compleja) tarea mayor de analizar un filme, se considera al personaje como un componente fundamental de la narración, *“las tramas narradas con siempre, en el fondo, tramas ‘de alguien’, acontecimientos y acciones relativos a quien tiene un nombre, una importancia, una incidencia y goza de una atención particular: en una palabra, un ‘personaje’”*, teniendo muy en cuenta a la hora de afrontar su clasificación, la dificultad para definir, para *“determinar clara y sintéticamente en qué consiste y qué es lo que en definitiva caracteriza a un personaje”* (Casetti y Di Chio, 1991, *op. cit.*. Pág.: 177). Ello obliga a recurrir, en la mayoría de los casos, a la utilización de clasificaciones o ejes categoriales diferentes para enfrentarse al análisis de los personajes como componentes narrativos –ya hemos mencionado las diferenciaciones que hacen Casetti y Di Chio líneas más arriba-. Estas clasificaciones nos permiten distinguir diferentes ejes en los que adscribir los personajes fílmicos, persiguiendo siempre un objetivo ulterior, el análisis del filme en cuestión, y es por ello que nos pueden parecer, estas divisiones, un tanto genéricas –aunque siempre se pueden concretar todo lo

que el analista quiera- si solo se aplican a los personajes que centren nuestro interés, dejando de lado otras cuestiones de suma importancia dentro del estudio de una película, es decir, el que un personaje sea plano no nos dice nada sobre él a excepción de que es simple y unidimensional, y su estudio y análisis no estaría del todo completo si no se tienen en cuenta otros componentes de la narración cinematográfica (no exclusivamente formales) como pudieran ser el resto de los existentes, las acciones y acontecimientos, el discurso mediante el cual se cuenta la historia, la labor del realizador y del propio actor que lo encarna, etcétera.

Queremos decir con ello que la clasificación de los personajes en función de diversos ejes o categorías sirve como instrumento al servicio del análisis fílmico, que se completa con el estudio del resto de los componentes cinematográficos (como representación, como texto, como narración). Es necesario profundizar en la disertación del material fílmico que la película ofrece para poder obtener un estudio completo de los personajes a los que hagamos referencia.

Partiendo de la definición intuitiva que del análisis ofrecen Francesco Casetti y Federico Di Chio (1991, pág.: 17) como *“un conjunto de operaciones aplicadas sobre un objeto determinado y consistente en su descomposición y en su sucesiva recomposición, con el fin de identificar mejor los componentes, la arquitectura, los movimientos, la dinámica, etc.: en una palabra, los principios de la construcción y el funcionamiento”*, la gran mayoría de los autores aportan diferentes modelos de análisis o metodologías, partiendo de diferentes premisas, concretando finalmente que todo análisis, para ser completo, debe considerar y estudiar en profundidad, al menos de partida, lo que se ha dado en llamar el *hecho*



*filmico* (los elementos que componen la película como tal) y el *hecho cinematográfico* (los elementos contextuales que rodean la realización del filme pero que no se delimitan exclusivamente a su producción), finalmente se resaltan los elementos que se precisen en función de los objetivos del analista o del estudio mismo. Baste con recordar las palabras de Aumont y Marie cuando nos dicen que no existe un modelo universal para analizar filmes, porque siempre quedará, en diferentes grados, algo que analizar.

Por otro lado, si centramos el estudio en la escritura del guión cinematográfico, observamos que, aunque no exista un modelo concreto que permita la realización de personajes perfectos, existen numerosas pautas para la construcción de los mismos consideradas como las más adecuadas (la fórmula del éxito antes mencionada). El error, en nuestra humilde opinión, es centrar todo el proceso de construcción del personaje y su desarrollo en una única etapa del amplio proceso que supone realizar un filme (no necesariamente tiene que ser el guión y su escritura, también existen estudios para analizar el personaje partiendo única y exclusivamente desde la interpretación del actor).

**El personaje de la película de ficción es el hilo conductor, recayendo sobre él un papel de homogeneización y de continuidad.**

El primer paso para la creación de un personaje para por definir una serie de aspectos físicos, psicológicos y sociológicos, así como todo un conjunto de rasgos, marcas y cualidades del mismo. Los aspectos físicos quedan expuestos en cuanto el personaje aparece en pantalla (algunas veces incluso antes pues su encarnación está asociada a la imagen de una estrella cinematográfica, determinando su aspecto *a priori*, como por ejemplo la

elección del actor Arnold Schwarzenegger para interpretar al personaje ficticio de acción Jack Slater); la simple acción de mostrarse nos ofrece información sobre su fisionomía, pero siempre está al servicio de la planificación del director, quien decidirá qué aspectos importantes del físico del personaje pueden mostrarse u ocultarse al espectador (sirva como ejemplo de ello el personaje de Monco –Joe el manco, el ‘Hombre sin nombre’- interpretado por Clint Eastwood en *“La muerte tenía un precio”* dirigida por Sergio Leone (1965), donde el personaje engaña aparentando ser incapaz de utilizar su brazo derecho para, en cuanto la acción así lo requiere, sorprender con la desenvoltura y precisión con la que dispara contra sus enemigos; Leone subraya la fisionomía del personaje con planos detalle del brazo inmóvil, de su mano izquierda repartiendo las cartas hasta terminar con un plano medio que refuerza la contundencia con la que el hombre sin nombre sujeta con firmeza su revólver).

Los aspectos psicológicos y sociológicos, así como los rasgos, marcas y cualidades (siempre que éstas no sean físicas y visibles), aunque son propiedades con las que el personaje cuenta desde el comienzo, van siendo mostradas conforme avanza el filme y con él el desarrollo del personaje propiamente. En películas donde el principal interés reside en la acción y la espectacularidad, la fisionomía de los personajes protagónicos suele quedar definida desde su entrada en escena, porque lo importante es qué harán los personajes y qué utilidad tendrá su apariencia física en todo ello. McTiernan conoce la importancia que tiene la correcta identificación del personaje con lo que representa, por ello acierta al contar con actores como Schwarzenegger para el papel del Mayor Dutch en *“Depredador”* o de estrella del cine de acción en *“El último gran héroe”*, con Alec Baldwin para el analista Jack Ryan, con la elegancia y seducción casi

características de Pierce Brosnan para *“El secreto de Thomas Crown”* (no olvidemos que antes el actor irlandés encarno al sofisticado Remington Steele y a James Bond nada menos) y con la tez morena de un actor popular como Antonio Banderas (que garantiza éxito en taquilla) para dar vida a Ibn Fadlan en *“El guerrero número 13”*.

El vestuario y los complementos u objetos que porta el personaje también ayudan a caracterizarlo, no sólo físicamente. La camiseta de tirantes de John McClane y la ausencia de calzado como reflejo de su ‘debilidad’ y ‘desnudez’ frente a los antagonistas, los elegantes trajes de Thomas Crown, poder y seducción, el aspecto pseudo-aventurero de Jean Charles Pommier con su cámara de fotos siempre dispuesta cual extensión de su brazo y mano, esa especie de alfanje que maneja Ibn Fadlan en contraposición con las enormes y pesadas espadas vikingas, etcétera.

McTiernan resalta el físico (también sus cualidades intelectuales) de los personajes porque éste se verá puesto a prueba por las acciones en las que se verá inmerso y su físico, su intelecto, será determinante. McTiernan nos muestra la vulnerabilidad del cuerpo del personaje, la fragilidad del físico humano cuando es llevado a extremos casi insoportables, constantemente herido y dolorido, es decir, firmemente marcado (en el sentido de marca del héroe durante el combate siguiendo las líneas trazadas por Vladimir Propp y también por las innumerables señales y heridas que sobre el cuerpo del personaje protagonista quedan registradas). Ahora bien, cuando el filme no desarrolla una acción tan física, las heridas son internas, la vulnerabilidad física es sustituida por la vulnerabilidad emocional del ser humano, tal es el caso del doctor Campbell en *“Los últimos días del Edén”* o de Thomas Crown en *“El secreto de Thomas Crown”*. **Muestra**

**pues la vulnerabilidad y fragilidad del personaje, el dolor, las heridas y las marcas que recorren su cuerpo (o su corazón, en sentido figurado) cuando éste se enfrenta a una acción superior a él.**

El cine de John McTiernan no se queda reducido a la importancia de los elementos pirotécnicos de la acción, marca de este tipo de cine comercial como ya hemos mencionado con anterioridad, también incide en las características psicológicas que definen a sus personajes, incluso cuando se trata de personajes planos y la profundidad psicológica brilla por su ausencia, asumiendo que ciertos personajes han de cumplir este rol preestablecido para hacer avanzar la intriga, y que son parte integrante de los géneros hollywoodienses que facilitan la descodificación del filme por parte del espectador (estos personajes reúnen en sí toda una serie de particularidades sobradamente conocidas que conforman estereotipos o personajes estereotipados, cuya simplicidad, si bien en ocasiones juega en contra del desarrollo y profundidad del personaje y por ende de la obra cinematográfica, permiten obtener todo un conjunto de rasgos universales y perennes, cuyo reconocimiento facilita, como decimos, la descodificación del texto, como también el proceso de identificación y empatía con determinados personajes, momento en el cual los matices que perfilan al personaje superan con creces el umbral del estereotipo). Las características psicológicas del personaje en McTiernan están marcadas por las cualidades que de forma muy genérica se atribuyen al tipo que representa. Por ejemplo, cuando un personaje se enmarca dentro de la tipología de ‘instructor militar’, de forma casi inmediata se identifican toda una serie de rasgos, cualidades y características como las que podemos encontrar reunidas en el excelente trabajo actoral que realizase Lee Ermey como el Sargento Instructor Jefe Hartman en *“La chaqueta metálica”* de Stanley

Kubrick (1987) y que podemos encontrar nuevamente en el personaje encarnado por Samuel L. Jackson como el Sargento West en “**Basic**”. A dicha psicología del personaje se le unen ciertos sentimientos e ideologías también estereotipadas utilizadas hasta la saciedad por el cine comercial estadounidense. McTiernan también aprovecha la participación de los personajes secundarios para subrayar ciertas ideas estereotipadas, lo que nos devuelve la idea de facilitar la correcta comprensión del filme, pero también que existen otras características que le son más interesantes en los personajes que construye.

John McTiernan centrará su interés en tres aspectos esenciales dentro de la psicología del personaje, a saber: la dotación de **una alma**, en ocasiones en un estadio sumamente primitivo y por lo tanto violento (entendida como conciencia humana, inherente al hombre y no como constructo espiritual religioso); la incorporación de **una ley moral individual**, entendiendo por ella los razonamientos morales y éticos que permiten al personaje diferenciar y actuar acorde a lo que éste considera qué está bien y qué está mal (puede parecer que esta cualidad queda mencionada a un nivel muy superficial, pero podemos encontrar en la gran mayoría de los seres humanos, aunque solo sea de forma muy epidérmica, un concepto concreto sobre el Bien y el Mal, particularizado convenientemente conforme a los intereses de cada uno). Puede considerarse que esta atribución individual es un reflejo claro del individualismo fomentado por el cine hollywoodiense desde finales de los años setenta y muy especialmente durante los años ochenta y la influencia de la administración Reagan, pero responde más bien al sentimiento de extrañeza como individuo en un entorno hostil con el que se identifica McTiernan, así como a su concepción de la vida sencilla propia de ciertos

hábitos pasados y característicos del viejo oeste (no por nada, se trasladó a vivir a un rancho, un poderoso escenario dentro del imaginario estadounidense asociado a la idea de individualismo y libertad) más que con la transmisión de valores conservadores de la Nueva Derecha de aquellos años (aunque esta interpretación, partiendo de elementos presentes en sus filmes también puede realizarse de forma tan válida como cualquier otra). Por último, dota a sus personajes de una **lógica esencialmente pragmática** que les sirve para desenvolverse en los ambientes y situaciones que a lo largo de su camino (recorrido del filme) se va a encontrar y que tendrá que superar.

Los más característico de estas cualidades psicológicas es que se van a ver afectadas por la experiencia violenta a la que han de hacer frente, y que determinará en sumo grado las acciones que estos personajes van a desarrollar para salir indemnes.

No hemos de dejar de lado, aunque sean rasgos menores, algunos aspectos como el nombre del personaje, su género, su raza, su clase social, sus antecedentes familiares, su formación, su ideología, sus aptitudes, la edad, la ocupación, sus amigos, sus enemigos, su apariencia, su visión del mundo, creencias, su manera de ser, su sentido del humor, nerviosismo (niveles de tensión soportables), su relación con el lenguaje, su estilo personal, sus pasiones, sus aficiones, sus sueños, sus ilusiones, y un larguísimo etcétera. Algunos de estos rasgos, sin estar explicitados en el filme, se pueden extraer perfectamente tras el análisis del personaje y de la película. McTiernan suele eliminar todos los artificios de los que se suele acompañar el ser humano para reducir a ésta a su estado más primitivo,

más esencial (el de la supervivencia y con ella, el modo, el cómo, vivir con posterioridad).

Los aspectos sociológicos hacen referencia directa al grado de sociabilidad que posee el personaje protagonista, su relación con el resto de los personajes (o, de forma muy general, las aptitudes sociales de los personajes y las relaciones que se establecen entre ellos), así como la visión que de la humanidad se puede desprender de sus experiencias y del propio filme. Una visión que está marcada por la impronta del director, quien se considera a sí mismo una persona muy pesimista en cuanto al futuro de sus congéneres (en sus propias palabras, lleva años medicándose contra la depresión, pese a lo cual considera que *“el mundo acabará sumido en el frío y la oscuridad [...] Si sufres depresión, puedes llegar a morir. Sé de qué hablo, tomo antidepresivos desde hace veinticinco años. ¡Pero espero que mis películas no sean deprimentes!. Vivir duele”*; declaración realizada para la entrevista con la revista *Sofilm*, número 17, noviembre de 2014. Barcelona. Págs.: 40-50) y es por ello que hay cierta pérdida o sensación de derrota en algunos de sus finales como en *“Depredador”* o *“Los últimos días del Edén”*, aunque también transmite su energía positiva cuando ésta le es interesante para ser expuesta en sus realizaciones como demuestra el final feliz perseguido por él mismo –y no una imposición del clásico final feliz hollywoodiense- en *“El secreto de Thomas Crown”*.

Al margen de las relaciones existentes entre los personajes, no carentes de relevancia, lo verdaderamente importante para McTiernan es mostrar un grado concreto de civilización humana, y más concretamente, el dominio de la barbarie y la consecuente deshumanización. El director refleja a través del empleo de la violencia, cuando ésta se realiza al margen

de la supervivencia, la más cruel de las deshumanizaciones. Incluso en el constructo artificial que supone en su conjunto “*El secreto de Thomas Crown*”, los personajes protagonistas, Crown y Banning, construyen su particular mundo sofisticado por el que desarrollar, cual tablero, su juego de seducción, la violencia irrumpe al final del filme (cuando el agente de policía McCann –Denis Leary- le confiesa a Banning que terminado su juego de robar obras de arte puede volver a la dura realidad consistente en tener que atrapar a maridos que golpean a sus mujeres hasta casi matarlas) para explicitar la falta de humanidad también presente en la vacuidad artificial de los dos protagonistas.

Fundamental para la trama es definir perfectamente y adecuar a ella quién será el personaje protagonista –el que llevará el peso de la misma-, quienes serán los secundarios, quiénes los ayudantes u oponentes. Por eso desde un primero momento, en cualquiera de los filmes de McTiernan, sabemos quiénes son los buenos y quiénes con los malos, aquellos que son y parecen lo que son; aunque existen excepciones como los protagonistas masculinos que rodean a la capitana Osborne en “*Basic*” o, aunque en menor medida, el capitán Ramius y su segundo de abordaje en “*La caza del Octubre Rojo*”.

En tanto que los personajes son texto, permiten reforzar el pacto de verosimilitud que se ha de establecer entre el autor y el espectador cinematográfico –la suspensión de incredulidad a la que ya hemos aludido en varias ocasiones<sup>613</sup>- para que la acción se desarrolle y con ella la intriga,

---

<sup>613</sup> Se facilita de esta forma la ubicación del público espectador dentro del universo de ficción creado por la película, aunque con deseo de realidad. Al atribuir a los personajes cualidades reales en situaciones reales, se alcanza mayor grado de verosimilitud; en ocasiones hasta interactuando con personajes que si poseen realidad corpórea fuera de la pantalla (por ejemplo los actores invitados al estreno de “*Jack Slater*”).



la trama, pues esta es su principal función, hacer avanzar la historia (incluso cuando la historia está centrada o tiene su núcleo en las relaciones entre los personajes). De esta forma, el director puede crear símbolos o señas de complicidad por las que gana la simpatía del público (y perfeccionándolo película tras película). “*El último gran héroe*” está llena de ejemplos, como la referencia al final de “*Jungla de cristal*” o el ‘auto-guiño’ de Schwarzenegger cuando hace referencia a la mejor actuación de la carrera (hasta ese momento) de Sylvester Stallone en “*Terminator 2. El juicio final*” de James Cameron (1991), el cariño que despierta el actor y la apocalíptica película refuerzan el interés tanto por el actor como por la película de McTiernan durante su visionado. El autor llena paulatinamente de significación el aparente vacío inicial de los personajes por medio del uso, ya lo hemos citado, de marcas, rasgos y cualidades que dan competencia a los personajes durante el resto del relato. Aunque estos personajes sean meros instrumentos al servicio de la intriga, de la acción y la espectacularidad, y partan de una base estereotipada, y también maniquea –los buenos son buenos y los malos son malos, incluso, como hemos señalado, cuando no está explicitado de forma clara, la sensación que despierta en el espectador un determinado personaje le permite reconocerlo como bueno o malo, a lo que ayuda la presentación que de éste haga el propio John McTiernan, por ejemplo la diferencia entre la primera aparición del capitán Ramius (el primer plano del filme) contemplando el Mar del Norte y la del coronel Styles en “*Basic*”– siempre evolucionan durante el desarrollo de la historia, cambiando en el caso de los protagonistas (de sus héroes y heroínas) o aportando su granito de arena

---

IV” y el propio Arnold Schwarzenegger y señora), aunque también con personajes ficticios pero referenciales para que el espectador pueda distinguir entre realidad y ficción dentro de la propia ficción del filme (como es el caso del T-1000 o de Catherine Tramell en la misma película); estos referentes ubican la acción y la personalidad del héroe o héroes de la historia.

aunque sea modificando su estado inicial para hacer avanzar la trama (como por ejemplo los secundarios oponentes que son eliminados por McClane durante sus escaramuzas en el Nakatomi Plaza).

En este sentido es muy importante la relación que McTiernan tienen con los personajes (y con los actores que los encarna, nos ocuparemos de ello más adelante) extrayendo de ellos, con ayuda de quienes les dan vida, rasgos propios sobre bases personalizadas.

Son significativas, a este respecto, las palabras de McTiernan sobre el personaje encarnado por Bruce Willis en “*Jungla de cristal*” cuando destaca que éste se siente junto al conductor de la limusina que va a recogerle al aeropuerto de Los Ángeles:

*“Cuando se ve por primera vez en la limusina...es la esencia del espíritu americano, el negarse a ir en la parte trasera de un coche cuando conduce otro. Te sientas al lado por respeto. Este tipo [McClane-Willis] haría algo así. Era una buena forma de indicar que es un buen tipo”*<sup>614</sup>.

McTiernan plantea con detalle antes de comenzar el rodaje todas sus opciones narrativas de construcción de personajes, para lo que cuenta siempre, al menos en lo que a los protagonistas se refiere, con actores con un excelente saber hacer demostrado en sus amplias y respectivas filmografías. Para nuestro autor, el héroe o los héroes marcan el proceso creativo y narrativo de la cinta, pero no es exclusivo, pues, como luego veremos, no son tanto las acciones del héroe lo que señala el camino como

---

<sup>614</sup> Extraído de los comentarios del director de la edición en devedé del filme. Consultar bibliografía.

los acontecimientos que le obligan a desempeñar determinadas acciones lo que hace avanzar la trama. Con ello queremos decir que si bien la importancia del personaje protagónico, el héroe, es capital, no es excluyente ni tampoco única, pues en algunos casos el protagonismo se reparte entre dos o más personajes, *“Nómadas”*, *“La caza del Octubre Rojo”*, *“Los últimos días del Edén”*, *“El secreto de Thomas Crown”* o *“Basic”*.

**Los personajes en las películas de McTiernan no tienen un pasado explícito o, al menos, no es mencionado en profundidad a lo largo del relato, porque no le es útil para enfrentarse a los acontecimientos de su presente, pues éstos son superiores a todo cuanto ha vivido hasta el momento de producirse.** De John McClane apenas sabemos que es un policía de Nueva York, separado temporalmente cuando su mujer ocupó un trabajo en Los Ángeles y se llevó con ella a sus dos hijos. Jack Ryan es un analista de la CIA que no está preparado para la magnitud de los acontecimientos a los que ha de hacer frente, pero desconocemos cuáles son sus méritos profesionales. Poco se puede decir del doctor Campbell, de Thomas Crown o de Tom Hardy, investigado por, presuntamente, aceptar sobornos. No es que los personajes no tengan pasado, pues todos lo tienen, no surgen de forma espontánea, pero éste no es determinante en tanto que cualquier cosa vivida siempre estará por debajo de los acontecimientos acaecidos durante el desarrollo del relato. Algunos momentos de pasado son traídos a colación cuando algunas situaciones del presente así lo requieren, el disparo mortal de Powell contra un niño en *“Jungla de cristal”* para obtener su momento de gloria al final del filme, el accidente aéreo de Ryan que le condenó a un trabajo de despacho en *“La caza del Octubre Rojo”*, la epidemia causada por el

doctor Campbell en África y que acabó con la muerte de toda una tribu en “*Los últimos días del Edén*”, la muerte de su hijo a manos del Destripador y el *déjà vécu* de Slater en “*El último gran héroe*”, etcétera.

La única salvedad la encontramos en el John McClane de la tercera entrega de *la jungla*, donde es imposible borrar el pasado del personaje protagonista de dos películas anteriores. McTiernan juega entonces con un retorno a los acontecimientos que hicieron famoso al policía para subvertirlos. Si los sucesos de la primera película dirigida por McTiernan propulsan a la fama (aunque sea efímera) a McClane incluso cuando éste no se encuentra en su ciudad, como ocurre cuando es reconocido por una periodista en el aeropuerto de Washington D.C., donde se desarrolla la acción, así como por el jefe de seguridad de la instalación, en “*La jungla 2. Alerta roja*”<sup>615</sup>, los mismos acontecimientos lo condenan a ser la víctima escogida de Simon Peter Gruber, hermano de Hans, en “*Jungla de cristal. La venganza*”, borrando de un plumazo toda la popularidad adquirida y mostrada en la segunda entrega de la saga, haciendo al mismo tiempo una referencia sarcástica a la popularidad de los personajes de acción entre el público general como ya hiciera, aunque de modo diferente, en su anterior realización, “*El último gran héroe*”.

---

<sup>615</sup> Son estas unas “referencias al estatus de celebridad de McClane –el inevitable subproducto de sus hazañas en el filme anterior. Colocan a la película en un terreno de sensibilidad de ‘mundo real’ (aunque sea minada frecuentemente por las excesivas escenas de acción y un estilo visual ordinario)...John McClane es propenso a hacer estas remarcaciones” (LICHTENFELD, Eric: *Action speaks louder*. Editorial Wesleyan University Press. Middletown (Connecticut). 2007. Pág.: 165). Aunque las referencias ajenas al propio John ya aparecen varias veces en la película (la periodista que cubre el traslado del general depuesto: ‘El fantasma de las navidades pasadas. Nakatomi. Los Angeles. ¿John McClane verdad?’, el jefe de seguridad del aeropuerto o el antagonista Coronel Stuart: ‘¡Ah, John McClane!. El héroe que salvó a los rehenes de Nakatomi. He leído algo sobre usted en la revista People, aunque en la televisión tartamudeaba mucho’, el héroe del filme también se refiere a sí mismo en similares términos: cuando se choca accidentalmente al comienzo de la narración con el coronel le interroga por la familiaridad de su rostro, a lo que éste contesta que ha salido en la televisión. McClane sentencia: ‘Si, yo también’. Por no citar las ocasiones en que McClane se lamenta de su mala suerte una navidad más, repitiendo acontecimientos que ya viviera en Los Ángeles durante las vacaciones de la primera película de *la jungla*.

**El personaje en McTiernan es presentado en un desplazamiento físico (viaje, misión, etcétera) al lugar donde tendrá lugar la acción. Recorre un camino hasta enfrentarse a su tarea, convirtiéndose en una pieza cinética, en constante movimiento dentro del espacio de acción, siendo en la mayoría de las ocasiones el objeto de un juego de caza (pues él es la diana de los personajes opositores) que lo convierte en una pieza cinegética. Es un personaje molesto para los opositores y éstos deben eliminarlo como medio para alcanzar sus metas, que poco tienen que ver con él inicialmente, pero ante las que se ve involucrado íntimamente. Lucha por su vida.** El viaje es explícito en algunos casos como son la mudanza a Los Ángeles de la doctora Flax y de Jean Charles Pommier, el vuelo hasta la jungla centroamericana de Dutch y sus hombres, las vacaciones navideñas que McClane va a pasar con su mujer e hijos en Los Ángeles, el recorrido por las tierras vikingas de Ibn Fadlan o el desplazamiento de Jonathan Cross hasta Kazakhstan. En otros se trata de un viaje interior o una suerte de viaje interior, más figurado que literal, como en el caso del joven Danny Madigan y su viaje de ida y vuelta al mundo de ficción de *“Jack Slater IV”*, o el periplo emprendió por Thomas Crown hasta la maduración que le permite formar una relación estable con la fémina elegida. También lo es el que realiza la capitana Osborne, sin salir de la base militar, hasta la jungla panameña donde tuvieron lugar los incidentes que pretende esclarecer. Sea como fuere, los personajes de McTiernan están en constante movimiento (qué es el cine en resumidas cuentas sino movimiento), son piezas cinéticas al tiempo que cinegéticas; existen entre algunos de los personajes una relación de caza que puede ser explícita –*“Depredador”*, *“La caza del Octubre Rojo”*, *“El guerrero*

*número 13*”- o implícita –“*Los últimos días del Edén*”, “*El secreto de Thomas Crown*”.

Ya hemos mencionado con anterioridad, al hablar de la creación de la historia y el discurso las tareas del héroe en McTiernan. Volvemos sobre ellas. **El personaje se enfrenta y supera dos tareas: una primera que le es encomendada y que asume como una obligación, una tarea calificativa; y una segunda que es al mismo tiempo principal, decisiva y glorificante** –se puede separar la tercera parte glorificante hasta constituir una tarea aislada, pero el objetivo final de la misma ya está implícito en la segunda tarea) y que es asumida por el propio personaje ante la gravedad de los acontecimientos y sin que nadie se la asigne o encomiende. Es un héroe a la fuerza, *malgre soi*. No es necesario enumerar las tareas de todos los personajes protagonistas de la filmografía de McTiernan, nos bastará con citar un par de ejemplo. A Jack Slater se le ordena que investigue todo lo relacionado con el asesinato de su primo segundo y la implicación de Vivaldi, mafioso local, en el asunto. Dicha tarea se le encomienda y le califica. En el caso de Slater y como ocurre igualmente con los personajes de las películas de acción que se alargan en el tiempo a través de continuaciones y nuevas entregas, como es el caso de John McClane, se le exige una primera tarea o prueba calificativa pese a conocer sus aptitudes para con la acción que se va a desarrollar ya demostradas en las anteriores entregas por ellos protagonizadas. En decir, Slater es el protagonista de “*Jack Slater IV*”, por lo que su saber hacer no puede quedar en entredicho, de lo contrario no habría sobrevivido a las tres entregas precedentes (otro caso son los personajes secundarios que no califican las aptitudes del héroe, como la muerte de su hijo en “*Jack Slater III*”); sin embargo es necesaria una primera tarea que no deje lugar a dudas

de sus cualidades, como lo es la persecución que tiene lugar inmediatamente después de la explosión en casa de su primo segundo. Este tipo de tareas, en el cine de acción más convencional, suelen introducirse al comienzo de las narraciones a modo de prólogo –acciones satélites– siguiendo los dictados marcados por las películas de aventuras de mediados del siglo pasado y las protagonizadas por el agente secreto James Bond, especialmente a partir de “*James Bond contra Goldfinger*” de Guy Hamilton (1964); un buen ejemplo de ellas lo encontramos en las películas de la tetralogía “*Arma letal*”, donde las acciones con las que se abren los filmes nada tienen que ver con el resto de la narración, con su trama principal (en menor medida ocurre en la segunda entrega, que si guarda relación con el núcleo de la historia) y que califican y recalifican a los personajes para que el espectador sea consciente de que sus aptitudes no se han quedado obsoletas (en este sentido la última de las películas protagonizada por Mel Gibson y Danny Glover juega socarronamente con la avanzada edad de los héroes, especialmente el interpretado por Glover, quien lleva postergando su jubilación desde la primera de las películas). Este tipo de acciones satélites calificativas no las encontramos por ejemplo en las películas protagonizadas por John McClane, no se acercan a los convencionalismos de la industria.

Conforme avanza la trama, Slater asume su responsabilidad a la hora de afrontar la tarea que supone perseguir a Benedict (lacayo de Vivaldi y verdadero antagonista de la película) en el mundo real. Es esta su tarea decisiva, la que determinará la resolución del conflicto, así como la salvación de Danny cuando se produzca una situación similar a la que acabó con la muerte de su hijo (esta tarea es la que consideramos como tercera tarea glorificante, pero, como ya hemos señalado, no separamos de

la segunda y principal porque sus objetivos coinciden plenamente, si Slater no detiene a Benedict no puede salvar a Danny y viceversa). La asunción de esta segunda tarea o prueba es lo que convierte al protagonista en un héroe.

En el caso, diferente, de Ibn Fadlan, su primera tarea impuesta como castigo por pretender a la mujer de un hombre poderoso es la ocupación de emisario en las tierras nortañas para difundir el Islam. Pero también lo es la de acompañar a los doce guerreros vikingos al poblado asediado por los Wendol. Tanto una como otra son tareas ordenadas y que calificarán al personaje; en este sentido, dentro del marco limitado temporal de la narración fílmica lo es mucho más la segunda opción, pues el viaje para la difusión de su fe continúa una vez finalizo el filme y no podemos conocer el resultado final. *“El guerrero número 13”* ejemplifica perfectamente la idea de las tareas que queremos exponer. La primera tarea es por tanto la de acompañar y luchar junto a los vikingos. La prueba no finaliza hasta que no sufre en sus carnes el primer ataque, nocturno, de los Wendol, al que sobrevive magullado. El personaje queda entonces calificado como apto. Por mejor decir, es a partir de entonces cuando las relaciones con sus compañeros vikingos se estrechan mucho más, durante su colaboración en la fortificación y defensa del poblado nortño.

Durante el segundo ataque, a la luz de las antorchas, una vez que Ibn Fadlan descubre que los demonios contra los que se cree luchando no son más que hombres que sangran y mueren como él, asume su rol de héroe, asume pues la tarea de defender a los inocentes que habitan la aldea y acabar con la amenaza de los Wendol. Desde ese momento no sólo vemos como el personaje se mueve con mayor destreza en el combate, eliminando



a un mayor número de enemigos que en el primer encuentro, también tiene más iniciativa, él explica a sus compañeros de armas que no son seres fantásticos sino hombres y que su lugar de reposo son las cuevas cercanas a los acantilados. La iniciativa y la voluntad de participación deciden el porvenir de la tarea asumida por el propio personaje. Será decisiva, como lo será el enfrentamiento final contra los Wendol una vez su madre ha sido eliminada. De este modo, el último enfrentamiento se produce a la luz del día (figuradamente, porque el sol no se deja ver mucho) y está expuesta en ralentí y bajo la lluvia, subrayando el componente emocional (dramático) del combate y de las acciones de los personajes, como si se quisiera con ello glorificarlos. Nuevamente no separamos esta última acción glorificante de la segunda tarea porque su objetivo último está integrado en ésta, asumida, principal, decisiva y glorificante. Nuestra idea queda expuesta perfectamente en la forma en que McTiernan rueda cada uno de los enfrentamientos en el poblado vikingo, podemos separar las pruebas y definir cuáles de éstas califican al personaje protagonista y cuáles lo glorifican, es decir, lo convierten en el héroe.

Mención aparte requeriría el personaje interpretado por Pierce Brosnan en *“El secreto de Thomas Crown”*, pues el robo del primer cuadro, un Monet, no está orquestado por nadie en particular. Nadie le encomienda dicha tarea, aunque su función de calificación es evidente. Podemos interpretar que son las circunstancias las que obligan a Crown a plantearse en robo y ver si es capaz de llevarlo a cabo. Es decir, es un personaje que, pese a tenerlo todo, se aburre, su vida está carente de emoción, de riesgo. Ello le empuja a construir un personaje con el que planeará el robo perfecto. Por lo tanto, podemos aventurarnos a decir que la primera de las tareas está encargada por las circunstancias que rodean la

vida de Thomas Crown, que parece seguir la reflexión de Ortega y Gasset (*Meditaciones del Quijote*, 1914) cuando afirmaba que «yo soy yo y mi circunstancia y si no la salvo a ella no me salvo yo». La segunda tarea, principal, decisiva y glorificante, está más clara. El propio personaje asume la prueba de seducir y conquistar a su perseguidora, Catherine Banning, al tiempo que demuestra que es capaz de devolver el cuadro robado sin que la policía pueda detenerle (más aún, capaz de sustraer otra obra de arte distinta ante los ojos de todos), que supondría esa parte glorificante que, insistimos, no separamos del conjunto.

**El personaje en el cine de John McTiernan experimenta la violencia desatada de dos formas diferentes y en dos tiempos: en un primer momento sufre la violencia de forma indirecta o externa, es decir, no le atañe a él personalmente, sino a quienes le rodean; mientras que en un segundo momento experimenta la violencia de una forma directa o interna, afectándole personalmente no porque él fuera parte de un plan previo sino como damnificado en una especie de ‘elegir el peor momento, con las peores personas, en el peor lugar’ – oscureciendo aquel corolario de mercadotecnia que reza ‘en el sitio oportuno, en el momento preciso con las personas adecuadas’-. Es, en definitiva, un *tour de force* relacional.** Aunque, de forma mayoritaria, la violencia es explícita en tanto que la mayor parte de los textos de McTiernan entran dentro de lo que hemos denominado cine de acción hollywoodiense, no es una condición *sine qua non*. Por ejemplo en el caso de “*El secreto de Thomas Crown*” no existe la misma violencia que en “*Jungla de cristal*”, pero sí existe el daño, un daño que afecta en primer lugar al protagonista de forma externa a él, y, con posterioridad, directamente. El plan elucubrado por Crown para saber a ciencia cierta si

Banning está interesada en él o en sus habilidades para el latrocinio, hiere a todo el mundo a medida que se va desarrollando –Catherine principalmente- y, finalmente, cuando es traicionado por la mujer, el daño lo sufre él (borrando de un plumazo las expectativas de que ella huya con él, al menos en principio). Por suerte, el final coloca a los personajes en disposición de poder arreglar el conflicto obteniendo el deseado final feliz.

La violencia, explícita o implícita, está presente en toda la filmografía de McTiernan, ya lo hemos señalado con anterioridad. La barbarie humana, la deshumanización a la que estamos avocados los seres humanos mediante el empleo de la violencia, o de artimañas que ocasionen daños y heridas irreparables, es una constante en su cine, característica de su negativa visión del mundo. Pero no todo es oscurantismo. En un filme donde los perjuicios son más humanos en tanto que parecen más reales que los infligidos sobre personajes de más acción, entiéndase el Mayor Dutch, John McClane, Ibn Fadlan o Jonathan Cross por ejemplo, en otras palabras, en una película donde el daño emocional que sufren los personajes (traición, desamor, etcétera) está mucho más cerca del que en algún momento de sus vidas pueden sufrir los espectadores, el final perseguido por el director es más feliz que en alguna de sus otras realizaciones. La conclusión feliz del cine de acción más convencional es prácticamente tan irreal como las hazañas de los héroes y las heridas que éstos sufren pero que les permiten continuar con sus quehaceres. En cambio, cuando los daños son más verosímiles, la necesidad de un final feliz se hace más evidente para contrarrestar la capacidad del ser humano para actuar dolosamente y provocar heridas difíciles de cicatrizar, objetivo perseguido al exponerlo explícitamente en algunas de sus obras por John McTiernan,

como demuestran los finales de “*Depredador*” y “*Los últimos días del Edén*”.

**La victoria en el combate final (clara concesión a Hollywood) supone la superación de las tareas asumidas por el personaje gracias a su talento, no sólo a su fuerza, al más puro estilo de *La Odisea*, la cual es empleada con mesuradas dosis propias de la política de la corrección (lejos de la figura de Harry Callahan), y la constatación de una modificación y evolución en el propio personaje, perceptible a nivel físico y psicológico principalmente. Es una catarsis personal que trasciende a su entorno aunque suele ser un paisaje deshabitado.** Existe una victoria, aunque ésta sea pírrica como en el caso de las dos películas citadas unas líneas más arriba, y con ella la concreción de un cambio, de una catarsis en los personajes protagónicos. Ninguno es el mismo al final del recorrido del relato. Pommier es ahora ‘uno de ellos’, Flax una mujer en retirada, Dutch es un hombre derrotado, McClane se reconcilia con su mujer, Ramius un hombre libre gracias a Jack Ryan, cuya consideración dentro de la Agencia de Inteligencia ha mejorado, la doctora Crane cambia su vida urbanita por la salvaje, acompañada del doctor Campbell ya no atormentado por los infortunios del pasado, Ibn Fadlan tiene una concepción diferente del mundo, de la vida y de otras culturas ajenas a la suya tras derrotar a los Wendol luchando codo con codo junto a los aguerridos vikingos, Crown cambia completamente de vida al comenzar una relación con Banning, Jonathan Cross es una estrella del deporte extremo y un héroe revolucionario, y, finalmente, la capitana Osborne ha de asumir que todo aquello en lo que creía dentro de la estructura castrense no es lo que parecía, nunca lo fue, enfrentada a la decisión de defender el

honor y la justicia aunque sea desde las sombras (como hacen Hardy y West).

**La importancia del personaje principal queda subrayada desde su presentación y a través de su constante presencia dentro del relato. La presentación revela al protagonista al aislarlo y nombrarlo, mientras que su presencia a lo largo de la narración le permiten adquirir las modalidades propias de su personaje, como son la asunción de una tarea (deber), la obtención de información (saber) y ayuda (poder), y el deseo de superar las empresas emprendidas (querer). El narrador en tercera persona omnisciente (la cámara del director) vive la acción desde el punto de vista del personaje protagonista, creando empatía. Sin excepciones. Cuando se conocen las situaciones, planes y movimientos ‘del otro lado’, siempre está justificado como un nuevo giro para la situación que está por venir y que el espectador no se sienta engañado al contarle los planes de sus oponentes por adelantado. Sírvanos como ejemplo el excelente plano que abre “*La caza del Octubre Rojo*” que parte desde la concentrada mirada del capitán Ramius en plano detalle hasta un plano que nos muestra su rostro sobre la parte alta (torreta) del submarino que zarpa, contemplando por última vez las tierras frías de la Madre Patria. De esta forma, apenas con dos planos conectado por medio del uso del zum, retrata al protagonista como un ‘viejo lobo de mar’. Por su parte, Jack Ryan es presentado en su despacho, preparando su viaje. McTiernan nos lo presente por medio de sus numerosos libros sobre estrategias, tácticas y combate naval (se aprecia una pintura que representa la batalla de El Cairo). Es un erudito, un analista o ‘ratón de biblioteca’ cuyo conocimiento se verá puesto a prueba por la experiencia y madurez de Ramius en el mar. La presentación, por otro lado,**

de Thomas Crown en semioscuridad, reflexivo, cuestionado por su terapeuta (Faye Dunaway, la protagonista del original) sobre las mujeres, confianza e intereses, refuerza la artificialidad de su construcción, a la que asistimos durante la trama. O la de Jack Slater, caminando, literalmente, por encima de la ley, pasando por encima de los coches de policía hasta llegar a la primera línea de la acción.

En un par de ocasiones McTiernan abandona el uso del narrador en tercera persona omnisciente para focalizar el relato a través de la mirada de uno de los personajes protagonistas –“*El guerrero número 13*” y “*Basic*”- subrayando más si cabe la ya existente empatía entre espectador y personaje; una empatía que tiene lugar porque la cámara del director (como narrador) es muy activa y nos muestra la acción desde una perspectiva muy cercana cuando no idéntica a la del personaje. En esos momentos, se abandona toda justificación narrativa para no mostrar ninguna acción de ese ‘otro lado’, o la información que ésta pudiera aportar en la resolución del conflicto, hasta el momento en que el personaje tiene conocimiento de ello. En “*Basic*” la capitana Osborne no cuenta con la información que Hardy y el Coronel Styles comparten secretamente hasta que Hardy decide compartirla con ella, momento en que el propio espectador recibe dicha información<sup>616</sup>.

---

<sup>616</sup> “*Basic*” ofrece un personaje protagonista que vertebrará la película por completo. Su presentación e importancia quedan patentes desde el primer breve monólogo de la mujer sobre las imágenes de barcos transitando por el canal de Panamá. McTiernan nos muestra a continuación un breve primer plano de la capitana oscurecido e iluminado de forma intermitente por la tormenta, presente durante todo el filme, reflexivo, percatándose de algo importante y que nos envía al momento clave del filme cerca de su clímax final. Hasta llegar a ese momento, todo la trama está vista a través de la mirada de Osborne y la presentación del resto de los personajes también lo es, ya se trate de la presencia fuera de la sala de interrogatorios de Styles o del vividor y despreocupado Tom Hardy.

Para el personaje protagonista o los personajes protagónicos, **el espacio le es ajeno, desconocido y hostil. Debe soportar la tarea de adaptarse a él o combatirlo para modificarlo y que le sea útil o desenvolverse hábilmente por él para alcanzar sus objetivos.** El espacio cobra una importancia especial dentro del cine de McTiernan, sobre todo cuando sus películas cuentan con espectaculares escenas de acción que requieren de un dominio perfecto de la planificación, puesta en escena y el montaje para no desorientar al espectador. Profundizaremos en ello cuando estudiemos el espacio en el siguiente apartado de la investigación. Lo que es común a todos los personajes (a casi todos deberíamos decir con propiedad) es que se van a ver obligados a saber manejarse dentro de un entorno que es desconocido, ya se trate de un moderno rascacielos angelino, de la jungla amazónica, del sofisticado mundo de los adinerados hombres de negocios, de terrenos vikingos o de submarinos nucleares en constate guardia durante los tensos días de la Guerra Fría. Se requiere pues del héroe o heroína que aprenda a manejarse dentro del espacio cuando no luchar directamente contra él para adaptarlo a sus necesidades (la jungla en el caso de Dutch, la selva amazónica para la doctora Rae o las pistas de Rollerball para Jonathan Cross).

Igualmente, **el personaje asume la limitación de tiempo para completar su tarea, ya sea ésta explícita o no, respondiendo ante las situaciones de una manera rápida y concisa.** Esta limitación temporal, además de concentrar la narración y eliminar partes superfluas innecesarias, facilita –o dificulta, según se quiera considerar– la labor de un montaje rápido, frenético en ocasiones, para generar tensión, ritmo y suspense conforme la narración lo requiera. Pocas son las obras de McTiernan que se alargan en el tiempo durante días o semanas (hablamos

del tiempo de la narración) y, en esos casos, el ritmo, ayudado de un montaje donde predomina la correcta utilización de las elipsis narrativas, reduce la sensación de pesadez y agiliza el devenir de la intriga. Al igual que ocurría con el espacio, el tiempo, entiéndase el ritmo, de las películas de McTiernan es una de sus características más relevantes dentro del sello de autor que pretendemos demostrar en el conjunto de su obra; es por ello que lo analizaremos con detalle más adelante.

**Las acciones violentas y explosivas, que marcan el trepidante ritmo de la narración, se suceden de forma abrupta y rápida, con un carácter violento ante el que el personaje responde con unas acciones que deben igualar en agresividad a éstas para poder ser superadas, pero en plano de lo políticamente correcto. Nunca hay violencia gratuita ni el protagonista mata a nadie si no es en legítima defensa. Lo que prevalece es la espectacularidad de las acciones.**

**Los diálogos ocupan la parte central de los momentos de respiro en la narración y ofrecen información sobre los personajes y sus objetivos, al tiempo que hacen avanzar la trama y provocan una mayor fase de espejo ante el espectador, quien se puede sentir cada vez más identificado con él. Sirven además para que el personaje protagonista pueda completar la información que le es necesaria para poder superar su tarea.** Pese a la funcionalidad de los diálogos y la necesidad de ellos, McTiernan no es un amante de los mismos. Deja que la responsabilidad de transmisión y conexión con el espectador recaiga en las imágenes y su poder visual, donde incluimos las acciones de los personajes y los acontecimientos que se suceden. No obstante, es prácticamente imposible elaborar un filme sin diálogos, aunque estos pueden ser los



mínimos exigibles, por lo que su utilización logra completar la caracterización de los personajes, además de ambientes y atmósferas, reforzando el vínculo que entre el héroe y el público ya pudiera existir debido a las proezas que lleva a cabo durante la narración.

Los personajes dependen del actor que los encarne, dicho de otro modo, dependen de la decisión de contratación por parte del director para reforzar la personalidad de un carácter, su verosimilitud y credibilidad, al tiempo que mejoran la simpatía que éstos despiertan en el público, favoreciendo, igual que los diálogos, la identificación con ellos. **Las marcas de un actor o la imagen de marca de éste, sus rasgos físicos y sus actuaciones previas, influyen y determinan de manera directa algunos de los rasgos, atributos y cualidades del personaje protagonista (y del resto de los participantes) en el momento de su creación, y pueden ser susceptibles de evolución conforme se desarrolla el personaje a lo largo de la narración.** Ya hemos mencionado el acierto de McTiernan al contar con actores como Arnold Schwarzenegger para dar vida al héroe ficticio de acción Jack Slater o la elección de Antonio Banderas para el papel de Ibn Fadlan. Cuando la decisión de contratación no depende de él se produce cierta sensación de irrealidad en el papel del personaje; es el caso del joven actor Chris Klein para el papel de Jonathan Cross en *“Rollerball”*. La desentonación producida entre el tono adulto, áspero y rudo del filme y el rostro imberbe del actor resta verosimilitud al conjunto.

**La base del personaje la conforman toda una serie de rasgos estereotípicos que permiten una fácil identificación y decodificación por parte del espectador, permitiendo una mejor lectura del filme,**

**pero que son utilizadas por McTiernan para crear particularidades que permitan construir un personaje que tenga una transformación, una evolución, a lo largo del relato, obteniendo de este modo un personaje redondo por ser más humano.** Evidentemente este tipo de evolución se encuentra principalmente, cuando no exclusivamente, en los personajes protagónicos, en sus héroes y heroínas.

La utilización de estereotipos responde, las más de las veces, a convenciones genéricas seguidas dentro de las fórmulas de éxito establecidas por el cine comercial de factura hollywoodiense que a rasgos negativos de deformen el tejido sociocultural trasmitiendo mensajes ideológicos concretos –y por norma general asociados con los valores más conservadores y tradicionales estadounidenses-. De esta forma, los estereotipos que nos encontramos en una película como *“Depredador”* responden más a una recuperación y homenaje a los personajes-tipo característicos de los grupos de combatientes de los filmes bélicos centrados en la Segunda Guerra Mundial, que a un intento de reducir ciertas minorías a sus rasgos más gruesos y siempre inferiores al dominio del hombre blanco, en este caso Dutch (irónicamente se utiliza un actor austríaco apodado ‘holandés’ como representación del poderío físico, entiéndase militar, estadounidense).

**Los personajes secundarios poseen unas cualidades estereotípicas básicas, en algunos casos pueden contar con ciertas particularidades dentro de sus aspectos físicos, psicológicos y sociológicos que comparten con el personaje protagonista, pero que en definitiva los convierten en personajes planos, que no muestran una evolución manifiesta, cuya principal tarea dentro de la narración es la de**

**reforzar la importancia del personaje principal mediante sus funciones básicas, bien sea ofreciendo información y ayuda, bien impedir la consecución de la tarea.**

McTiernan cuenta con estos aspectos para construir y desarrollar su personaje protagónico incluso cuando éste es una mujer, es decir, cuando se trata de héroes o heroínas, no hay distinción –en cuanto a rasgos estereotipados ajenos al género- entre hombres y mujeres. Rara vez, dentro del cine más comercial de Hollywood, encontramos mujeres desempeñando el papel de heroínas aguerridas, fuertes y decididas, en una posición central del relato. Por suerte, esta tendencia está cambiando. Tradicionalmente, los personajes femeninos han estado divididos en dos tipos: la mujer víctima que ansía ser rescatada y la mujer devoradora de hombres. Ambos casos cargados de un fuerte componente sexual, bien se trate de la virginal damisela en apuros o de la bomba sexual libertina<sup>617</sup>. Dentro del cine de acción, merece especial atención el carácter de la mujer ‘rompe-pelotas’ que se fue desarrollando durante los años ochenta, especialmente a raíz de

---

<sup>617</sup> Una de las primeras voces en llamar la atención sobre la representación de la mujer en el cine es la de Laura Mulvey (con su artículo “Placer visual y cine narrativo” aparecido en la revista *Screen* en 1975). La autora se acerca desde una posición feminista (combativa, propia de la década de los 70; esta posición se ha ido suavizando por diversas razones –desde la ideología tradicional y conservadora de la Nueva Derecha liderada por Reagan y Thatcher, hasta la asunción por colectivos femeninos de equiparación entre vida personal y profesional sin que la segunda suponga o conlleve la pérdida de la primera y viceversa, una representación, la de la mujer centrada en su trabajo sin vida personal o la de la perfecta ama de casa sin desempeño profesional, muy popular en el cine hollywoodiense de los años ochenta- con el paso de los años y el acercamiento al cine y la representación que éste hace de la mujer, al tiempo que aumenta la participación de las mujeres en las labores de creación, es hoy completamente diferentes, aunque sus fuentes originarias se sigan teniendo muy en cuenta) y aplica principios psicoanalíticos – bastante en boga por aquel entonces- al llamado cine clásico hollywoodiense (producido durante los años 30, 40 y 50 principalmente). La mujer siempre ha estado –las más de las veces por mejor decir- representada a través de los deseos masculinos. Para Mulvey, el hombre –sujeto masculino- es activo y portador de la mirada, esto es, sujeto, mientras que la mujer –sujeto femenino- es pasivo y por tanto objeto (de la mirada, del deseo del hombre, como elemento erótico). Su papel como objeto erótico y sede de la sexualidad supone una problemática que en la narración se soluciona de dos formas diferentes, dependiendo de los intereses del filme: o bien se fetichiza a la mujer, o bien se la domina. Para la autora las representaciones de las mujeres en el cine clásico pasaban por poder clasificarse en mujeres perversas frente a mujeres virtuosas, y mujeres negociables frente a mujeres consumibles (entiéndase por ejemplo esposa frente a amante).

la popularización de las actividades físicas de gimnasio y el culto al cuerpo tan característico de las figuras culturistas. Un ejemplo de este tipo de personaje, y que lo ejemplifica a la perfección, lo encontramos frecuentemente en las películas de James Cameron como pudieran ser el de la soldado Vasquez (Jenette Goldstein) en *“Aliens (el regreso)”* (1986), el de Sarah Connor (Linda Hamilton) en *“Terminator 2. El juicio final”* (1991) o el de la soldado Trudy Chacon (Michelle Rodriguez) en *“Avatar”* (2009). Es una masculinización de algunos personajes femeninos que pierden, en el camino, rasgos propios de su género y que tan criticados han sido desde posiciones extremas del feminismo. Quedan por lo tanto bastante alejadas de las protagonistas femeninas de acción o aventura, que ocupan el lugar central dentro de la narración y dejan de ser un simple instrumento u objeto para completar la función del héroe. Es el caso de algunas heroínas protagonistas de recientes filmes de acción y aventura y que empezaron a popularizarse a finales de los ochenta. Actrices como Pam Grier, Sigourney Weaver, Angelina Jolie, Uma Thurman, Jennifer Garner o Gina Carano encarnan personajes poderosos que abandonan su posición pasiva habitual dentro del género para ensalzarse como auténticas heroínas sin perder, eso sí, ningún ápice de su feminidad, entendida ésta también sexualmente, es decir, son personajes guerreros, poderosos, luchadores e independientes pero cargados de un fuerte componente sexual (deseo de un público mayoritariamente adolescente y masculino habitual en este tipo de películas). La evolución de un tipo de personaje a otro ha sido bastante lenta; piénsese por ejemplo en la heroína que encarna Sigourney Weaver en la película citada de James Cameron, una mujer aguerrida que sólo toma las armas cuando su cría, la pequeña Newt que hace las veces de su hija fallecida por causas naturales se encuentra en peligro (tras los acontecimientos de la primera película de la saga, la teniente Ripley se pasó

medio siglo vagando por el espacio criogenizada), en otras palabras, más que una mujer guerrera es una madre guerrera. Hay una caracterización del personaje heroico con aptitudes hasta entonces propias de los personajes masculinos, pero pierde por el camino ciertos rasgos femeninos – puramente sexuales- en favor de los maternos (al final de la película, la pareja formada por Ripley y el soldado Dwayne Hicks (Michael Biehn) tienen una niña sin necesidad de realizar el acto sexual –destino final de prácticamente todas las películas de aventuras aunque nunca se llegue al mostrar, siendo sustituido por el cartelón que señala el final del filme-, una representación propia de los valores más puritanos difundidos por el cine durante los años gobernados por la Nueva Derecha estadounidense). Si comparamos al mismo personaje con su participación en la película precedente “*Alien, el octavo pasajero*” (de Ridley Scott, 1979) donde la teniente Ripley cumplía la convención de mujer en apuros, es decir, de víctima, pero excesivamente cargada de sexualidad como demuestra el enfrentamiento final con el alienígena en ropa interior. El terreno ganado hoy día se debe en parte al poder, económico y de mercadotecnia, que sustentan las estrellas femeninas de la gran pantalla (y también pequeña), terreno en el cual para algunos autores es donde se negocia hoy el feminismo. No obstante, algunas autoras, como Yvonne Tasker, afirman que incluso hoy día la evocación de los deseos de fortaleza e independencia sexual y social de las mujeres siguen estando producidas primordialmente como espectáculo sexual, aunque, también es cierto, de una forma mucho menos pasiva que en épocas anteriores.

No es nuestra intención, ni este es el lugar, la de exponer las teorías feministas o los estudios acerca de la representación de la mujer en cine de Hollywood o los papeles que éstas han interpretado con mayor frecuencia,

sencillamente mencionamos las corrientes más convencionales dentro del cine comercial para ver como McTiernan se opone a ellas al desarrollar sus personajes femeninos protagonistas.

Es el caso de Catherine Banning y la capitana Osborne, que comparte los rasgos que hasta aquí hemos citado con sus émulos masculinos. Son personajes centrales dentro de las narraciones respectivas que protagonizan y, aunque en ocasiones se haga referencia a ellas como objetos de deseo (sexual), más explícito en el caso de la primera, no están alejadas de la consideración como objeto de deseo de sus compañeros masculinos. El caso de Banning representa fielmente el de la mujer independiente y fuerte sexual y socialmente, en otras palabras, no es un personaje pasivo ni tampoco agresivo –en el sentido de la clásica *femme fatale*- y ocupa una parte más que central de la intriga. Sus debilidades son compartidas por el protagonista masculino y la resolución final no supone para ella una elección por eliminación de cualquiera de sus facetas personales, ya fuere su vida íntima o profesional.

La capitana Osborne por su parte, tienen la difícil misión de ser la representación del colectivo femenino dentro del ejército estadounidense. Pero no es la intención de McTiernan el hacer reflexionar al espectador sobre la situación de la mujer en las huestes ni divagar sobre los puestos de mando y responsabilidad que éstas ocupan o llegan a ocupar, y su reflejo en el cine, un objeto y objetivo que bien podría suponer una investigación doctoral independiente. No. A McTiernan lo que le interesa, siempre ha sido así, es el cine. En este caso concreto como representa él una mujer dentro del ejército. Para entenderlo mejor tomemos como ejemplo inicial el papel de las protagonistas femeninas de la película *“La hija del general”*

de Simon West (1999) y que comparte con el filme de McT el rol socarrón interpretado por John Travolta. La capitana Elizabeth Campbell (Leslie Stefanson), la hija que da título a la obra, es la estereotípica representación de la mujer como víctima –lo fue de una violación en grupo durante unas maniobras<sup>618</sup>- y la devoradora de hombres en que se convierte después tras el encubrimiento del delito por parte de su propio padre en beneficio de su carrera castrense. La investigadora Sara Sunhill (Madeleine Stowe) no es víctima (aunque sea atacada en una secuencia), pero su labor se ve coartada por su dependencia de los personajes masculinos, tanto del protagonista Paul Brenner (Travolta) como del coronel Kent (Timothy Hutton) su enlace en la base (aunque también tiene momentos de iniciativa pero son menores dentro del conjunto del filme). Pues bien, la capitana Osborne se aleja de estos dos estereotipos para construir un personaje que es independiente, fuerte, al tiempo que consciente y segura de su sexualidad. Viste con uniforme militar (traje de pantalón), grandes botas, cazadora y gorra, y tiene el pelo corto, lo que puede parecer un intento de otorgarle rasgos masculinos, pero es sencillamente una forma de reflejar su deber para con el orden castrense.

La intención de McTiernan de reflejar un personaje cercano a la realidad de la mujer en el ejército se redondea si comparamos a Osborne con la soldado Núñez, fiel reflejo de los rasgos estereotipados de la mujer ‘rompe-pelotas’ a la que aludíamos líneas arriba. Núñez concentra en sí esa masculinización (lenguaje, gestualidad corporal, uso de las armas) y subsiguiente pérdida de feminidad, eliminada por siempre su carga sexual.

---

<sup>618</sup> En este sentido, el filme es un valiente intento de poner al descubierto la situación de indefensión en que se encuentran las mujeres en el ejército de Estados Unidos ante los numerosos ataques sexuales que se producen cada año y que no son denunciados o directamente silenciados. Otras películas han seguido la estela de la dirigida por West desde otras ópticas no tan comerciales.

McTiernan, al ofrecer al público las imágenes de los testimonios de los supervivientes (donde aparece la soldado Núñez) como irreales, es decir, como imaginación o fantasía (en muchos casos, ya lo hemos mencionado, cuando imaginamos o fantaseamos, en ocasiones tendemos a recurrir a fuentes cercanas a nosotros y hoy día no hay nada más inmediato que el cine) está comunicando al espectador que dicha caracterización de la mujer dentro del ejército o de un grupo de fuerzas especiales es completamente irreal. La última imagen que tenemos de Núñez, al final del filme, elimina por completo dicho estereotipo, aparece caracterizada de una forma mucho más femenina (el pelo largo, la cara limpia, vestuario más mujeril y cierta carga erótica –es la única mujer entre tanto hombre-) pero a la que ya suponemos cierta independencia y poder, pues de otra forma no se entendería que parte integrante del grupo.

Mención aparte se merece el personaje de Rae Crane en “*Los últimos días del Edén*”, más cercano a los estereotipos de mujer urbana ‘pérdida’ en el ambiente selvático pero que responde a los mecanismos característicos de la comedia de enredo, de enfrentamiento de sexos del cine clásico que da forma a la relación de los personajes en el filme. Del mismo modo, encontramos ecos no tan lejanos de este tipo de enredo y guerra sexual en el enfrentamiento que tiene lugar entre Hardy y Osborne en “*Basic*”, teniendo lugar una breve pero intensa contienda (que vendría a sustituir al encuentro sexual explícito, aunque no necesariamente). A diferencia de Rae, Osborne mantiene una actitud de igual a igual con respecto a su *partner* masculino durante toda la historia.

Finalmente, el antagonista es también presentado en desplazamiento al lugar donde se desarrollará la acción, pero el



espacio juega a su favor ya que él es quien lo elige y el héroe es un invitado accidental, pero sin serle plenamente conocido ni tampoco hostil, es el campo de juego que él ha elegido para la acción, pues cuenta con la información y ayuda (a través de soporte instrumental) para poder controlar o someter al entorno en la persecución de sus objetivos. No mostrará sus verdaderas intenciones, y puede que también su verdadero rostro, hasta que no se hace preciso usar la violencia y brutalidad que él mismo produce para alcanzar sus fines, revelando entonces los verdaderos objetivos que persigue al iniciar la acción y que encuentran en su camino al protagonista de manera casual.

Puede que nos hayamos extendido en exceso a la hora de analizar el personaje protagonista en el cine de John McTiernan, pero éste será capital en la formación de su sello autorial ya que algunas de sus narraciones están vertebradas en torno a él, a los acontecimientos que le suceden y a las acciones que lleva a cabo para resolver el conflicto.

Todo ello, aunque aún quedan aspectos que detallaremos con posterioridad a lo largo de los próximos apartados y completarán lo que a continuación afirmamos, se puede resumir en el estilema de personajes protagonistas que enunciamos de la siguiente forma:

*“Los personajes protagónicos de John McTiernan son personas normales y corrientes empujadas a situaciones excepciones, es decir, son héroes a la fuerza, ‘malgre soi’. McTiernan los dota de conciencia o alma, de ley moral y de lógica, al tiempo que expone su vulnerabilidad y fragilidad ante la violencia”.*

John McTiernan caracteriza, pues, a sus personajes protagónicos dotándolos de una conciencia o alma (que en ocasiones puede sacar su parte más primitiva y violenta), también de una ley moral individual, es decir, de un razonamiento moral y ético que le permite diferenciar y actuar acorde a lo que considera como el Bien y el Mal (algo que es inherente al ser humano, en diferentes gradaciones), y de una lógica pragmática que les permite desenvolverse en diferentes situaciones y escenarios. Por los acontecimientos, o por otros personajes, se ven forzados a convertirse en héroes; en piezas cinéticas que superan tareas (calificativas, decisivas y glorificantes), experimentando el dolor y el daño –de una violencia, decimos, deshumanizadora- pero alcanzando la victoria final y con ella la catarsis.

La presencia de los protagonistas en el relato es constante –es el verdadero hilo conductor- y la narración en tercera persona omnisciente (cámara del director) vive la acción desde el punto de vista del personaje creando empatía. Sus acciones, movimientos y diálogos los caracterizan del mismo modo en que lo hace la planificación, el montaje o la iluminación, es decir, decisiones del director, matizándolos individualmente.

Como hemos señalado, este estilema tendría un valor menor si no estuviera ayudado de los rasgos que a continuación analizaremos y definiremos como estilemas en lo referente a los espacios, el ritmo, el montaje, la planificación o la iluminación.

### **VI. 3. Espacios y escenarios.**

El dominio del espacio y del escenario de la acción es una pieza fundamental en el cine comercial caracterizado por su espectacularidad en las imágenes. Requiere del buen saber hacer por parte del director para que el público no se desoriente durante la acción. En este saber hacer se han de reunir las cualidades propias de todo autor cinematográfico, a saber, planificación, movimientos de cámara, movimientos de los actores, montaje, etcétera, y todo ello perfectamente coordinado. Los avances tecnológicos posibilitan hoy día, además de un ahorro económico importante, la realización digital de estos escenarios destinados a la acción simplificando su rodaje. A ello hemos de sumarle la cada vez mayor influencia de otras formas de consumo inherentes al público joven (y no tan joven) como son los videos musicales y, muy especialmente, los videojuegos. Dejando de lado que éstos impongan dinámicas de breve esfuerzo –por no decir nulo o inexistente- e inmediata recompensa, y condenando a sus usuarios a no tolerar el esfuerzo a medio o largo plazo para la obtención de primas y, lo que es peor, no saber responder a la frustración, el abigarramiento en sus planos y el montaje yuxtapuesto de breves imágenes está contagiando al cine de unas películas con escenas de acción donde prima la espectacularidad por encima de todo hasta llegar al extremo de que poco importa tener percepción de lo que está pasando, cómo está pasando y dónde está pasando en la pantalla. Contribuyen también una reducción en todas las escalas del lenguaje cinematográfico, es decir, el abuso de planos muy cortos combinados con planos abiertos pero sin pasos intermedios de contextualización y la menor duración de los mismos, de apenas fracciones de segundo en los casos más exagerados,

obligando a un montaje excesivamente rápido que ocasiona la completa desorientación del espectador. Lo que pretendemos demostrar a continuación es que John McTiernan es sabedor de la necesidad orientativa del público ante la narración y muy especialmente en las películas de acción o en las escenas de acción. Pero para llegar a ello refirámonos previamente al espacio como existente de la narración.

En primer lugar, podemos y debemos distinguir entre el espacio de la historia y el espacio del discurso (Chatman, 1990), entre el espacio como elemento formal de la narración y el espacio como categoría del discurso, en el sentido de concepto ordenador del mismo.

Dentro de la narración, dentro de la historia –el ‘qué’- podemos distinguir entre el espacio explícito y el espacio implícito. El primero hace referencia al espacio que es mostrado en pantalla en un momento dado, en otras palabras, es visible y aparece –la focalización como específica y exclusiva del discurso narrativo audiovisual a partir de ‘puntos de vista’ y ‘restricción de campos’ donde se localiza el sello de autoría que precisa de este tipo de elementos para poder tomar carta de naturaleza dentro del ámbito narrativo (Genette); mientras que el segundo es el espacio que para el espectador queda fuera de la pantalla pero visible para los personajes, es decir, el contra-tipo del espacio fuera de campo y las infinitas cavidades que aportan los significantes del lenguaje audiovisual.

El espacio como elemento formal, espacio audio-visual, se desata en los espacio escénicos, de los de la fotografía o la pintura, cuando cambia de plano en el interior mismo del espacio.

Las propiedades del espacio son: libertad focalizadora –opción de escoger lo que se ve o no se ve en pantalla-, **importante en lo tocante al sello autorial de McTiernan**, fragmentación espacial y profundidad; ayudando además a crear situaciones, matizándolas y marcándolas en su génesis debido a su carácter o constitución. Como afirma Francisco García García, el espacio “*influye en la acción oponiendo resistencias a las intenciones de los personajes*”<sup>619</sup>.

El espacio del relato audiovisual también se va a definir por una serie de características, como son:

- Naturaleza.
- Magnitud.
- Calificación.
- Identificación.
- Ubicación.
- Caracterización.
- Finalidad.
- Relación con otros espacios.
- Relación con los personajes.
- Relación con la acción.
- Relación con el tiempo.
- Relación con los demás elementos del relato.

Como afirma Jesús García Jiménez, el espacio es una categoría ordenadora de la acción. “*No es posible la percepción de la imagen*

---

<sup>619</sup> GARCÍA GARCÍA, Francisco: “El guión en los medios audiovisuales”, en *Diccionario de ciencias y técnicas de la comunicación*. Editorial Paulina. Madrid. 1991. Pág.: 673.

*discursiva, tal como interviene en el hecho narrativo, sin una referencia espacial: la diégesis pasa necesariamente por la mimesis y la imagen narrativa por la percepción del mundo natural”* (García Jiménez, 1993, *op. cit.*: Pág.: 351). Esta condición hace que en todo relato aparezcan: espacios realistas, espacios cualificantes, espacios ordenadores, espacios simbólicos, espacios interiores, espacios reguladores, espacios íntimos, personales, sociales y públicos, espacios intelectuales, morales, políticos e ideológicos, espacios mágicos, espacios homogéneos y espacios sintéticos, espacios referenciales, culturales y espacios imaginarios.

El lenguaje audiovisual construye textos verbo-icónicos cuyos significados son espacios simbólicos e interiores que luchan, confirman, rectifican, modalizan o transforman el espacio físico y visible. También encontramos un espacio que regula los vínculos entre las funciones narrativas, el espacio como categoría formal del discurso, imprescindible para el entendimiento del espectador pues permite construir mensajes que lo facilitan.

Así, en el discurso narrativo distinguimos entre:

- Espacio hodológico: opuesto al matemático y al abstracto para que pueda transportar el significado de la percepción espacial a ámbitos de la abstracción y simbolización, originando espacios psicológicos, sociales, ideológicos, intelectuales y morales que permiten el análisis semiológico entre enunciación y elementos estructurales del relato.
- Espacio homogéneo: intercambiables, esquemáticos, sometidos a la necesidad mecánica, a la causalidad y a la discontinuidad.

- Espacio sintético: configurados por múltiplex (como en televisión por ejemplo).
- Espacio temporalizado: son tiempos espacializados.

El espacio es el verdadero hilo conductor de los encuentros y desencuentros del hombre frente al hombre, que es la base de todo drama – el espacio y el tiempo son las dos categorías de la apriorística de Kant según la cual, el sujeto ante un objeto cercano añade un tiempo y un espacio elaborados como constructos de su mente, para facilitar la comprensión por parte del sujeto-.

Aplicados estos pensamientos a la filmografía de John McTiernan vemos que nuestro director construye el espacio explícito con todos los detalles necesarios para la matización de los mismos **creando espacios hodológicos claustrofóbicos** (la densidad de la jungla, el reducido espacio de los submarinos, etcétera), **a la par que hostiles, agresivos, violentos, e intempestivos y únicos.**

En el relato visual el espacio es concreto, literal y taxativo (esto es, uno y el mismo para todos); es un percepto. El espacio hodológico claustrofóbico y hostil creado por McTiernan responde a un espacio (o espacios) único elegido estratégicamente como el mejor.

El espacio como signo, tiene un valor conectivo o deíctico, en la medida en que remite a una instancia de la enunciación, y determina que, en lo tocante al autor, su naturaleza y su uso lo convierten en un verdadero

estilema (García Jiménez, 1993). Es decir, en **esos espacios creados, resaltados con el fenómeno de la focalización, es donde reside una parte del estilo autorial de John McTiernan.**

El sentido del espacio cinematográfico es esencial en la relación que el autor y el espectador establecen para con la historia, y más concretamente entre el público y su orientación (literal) en el relato. Algunos elementos del lenguaje fílmico destacan por encima de otros a la hora de construir el espacio y facilitar el posicionamientos del espectador, entre ellos la planificación, los movimientos de cámara, los movimientos actorales, la profundidad de campo y el montaje. Estos dos últimos elementos permiten una construcción del espacio mediante tres características del discurso: fragmentación, yuxtaposición y sucesión. El buen uso de la profundidad de campo y del montaje posibilitan que el espectador no perciba estos rasgos sino que tenga la impresión de un espacio unitario.

John McTiernan tiene predilección por los escenarios únicos, entiéndase la casa de Pommier en “*Nómadas*”, la jungla en “*Depredador*”, el rascacielos en “*Jungla de cristal*”, el submarino en “*La caza del Octubre Rojo*”, la jungla nuevamente en “*Los últimos días del Edén*”, el poblado vikingo en “*El guerrero número 13*”, la pista de juego en “*Rollerball*” y la base militar (comedor, enfermería y despacho, principalmente) en “*Basic*”. De esta forma puede centrar su potencial en la puesta en escena, los movimientos de cámara y tener claro desde el principio el montaje final de la secuencia o del filme completo. **McT suele introducirnos en los espacios y los escenarios de la mano de alguno de los personajes, ya sea desde una cámara subjetiva, donde vemos a través**



de la mirada, de los ojos, del personaje, como ocurre en la primera incursión en la que será la futura casa de Jean Charles Pommier y señora, donde vamos recorriendo las estancias viéndolas, al tiempo que la doctora Flax, a través de la mirada del antropólogo –“*Nómadas*”-. **O bien siguiendo a uno de los personajes mientras se pasea por el escenario, donde el movimiento de la cámara es absoluto, utilizando la técnica que se denomina «tracking shot», es decir, plano de seguimiento.** La cámara, siempre activa, sigue de cerca al personaje pero sin pegarse a él hasta confundirse con un plano subjetivo o semi-subjetivo. Hay una distancia prudencial entre la cámara y el personaje destinada a facilitar el reconocimiento del espacio por parte del espectador, lo que le permite orientarse y sentirse al mismo tiempo cómodo, facilitando la lectura y legibilidad de las escenas de acción posteriores donde el montaje se caracteriza por planos más cortos y más breves. En el caso de “*Jungla de cristal*”, donde la cámara sigue a varios personajes por algunos de los escenarios de los diversos pisos que aparecen en el filme, este tipo de movimiento de cámara y exposición del espacio permite al público familiarizarse tanto con el espacio que refuerza la empatía que posteriormente le relaciona con el héroe al uso que será McClane. Conocer el espacio al tiempo que lo hace el protagonista y desenvolverse con él por un terreno no del todo desconocido, fomenta la proyección e identificación con la figura heroica.

El espacio en el cine de John McTiernan, como los demás rasgos que estamos viendo y que veremos en las páginas posteriores, se caracteriza la búsqueda de cierta musicalidad, de cierto fluir suave y agradable –“*Jungla de cristal*”- o su opuesto, fuertes sacudidas de la cámara, ruptura de la continuidad y cortes abruptos –“*Jungla de cristal. La venganza*”-.

*“Hay una tradición narrativa que conecta el cine con la literatura, como en el inicio de **“La flauta mágica”** de Bergman (1975) en donde los planos están montados como si se estuvieran pasando las hojas de un libro. Este enfoque no me ha dicho nunca nada”* (John McTiernan en *Cahiers du cinéma*, número 690, junio. París, 2013. Pág.: 92).

McTiernan tiene muy claro que existen ciertas necesidades espaciales cuando se trabaja en un filme, de mayor exigencia cuando se trata de un filme de acción:

*“Existe una regla estricta para todo filme de acción: debes tener una legibilidad perfecta del espacio y comprender la geografía de la película. Debes tener la impresión física de estar allí. El lugar es el centro del problema. Sin relación con el lugar no se comprende la historia. La vida es una serie de acciones: si ves a alguien corriendo sin saber dónde está, no dónde va, no comprendes nada –sin necesidad de agitar planos con gran foco para dar la sensación de urgencia y realismo-. El público comprende una sola cosa a la vez. Si quieres tener el control de un instrumento, como un piano, debes saber de antemano la secuencia de los pensamientos del espectador, en qué orden van las cosas, la forma en que debe recibir la información: es decisivo para el suspense. Las informaciones de un filme no funcionan como ‘acceso aleatorio’, como en muchas tecnologías actuales. Es una de las razones por las que adoro “La noche americana” de Truffaut, porque es tan simple, recta y honesta en su progreso, y*

*trabaja siguiendo esa lógica, una sola cosa por vez”* (John McTiernan en *Cahiers du cinéma*, número 690, pág.: 92. El subrayado es nuestro).

Para lograr una mayor participación del espacio McTiernan recurre al constante movimiento de cámara porque *“el movimiento amplifica la sensación de espacio, permite aprehender las tres dimensiones de un lugar, jugar con los registros de las distancias o la posición estratégica que relaciona un personaje con otro”* (en *Cahiers du cinéma*, número 690, ibídem). Todo ello no lo lograría si no concibiera sus filmes en su mente antes de emprender cualquier acción, y éstas siempre persiguen el mejor de los resultados utilizando las técnicas más sencillas (al tiempo que ahorra costes de producción y puede emplearlos en lo esencial dentro de la película). En una entrevista concedida recientemente a los cuadernos de cine franceses (número 690, pág.: 89) descubre su gran secreto para visualizar el espacio de la acción de sus obras:

*“El cineasta prepara todas sus películas aquí, gracias a un antiguo programa informático de arquitectura que le permite modelar sus decorados, concebir el espacio y las construcciones necesarias para la elaboración de una secuencia con un efecto dinámico. De la arena de “**Rollerball**” a un esquema técnico de una bomba de “**Jungla de cristal. La venganza**”, de la gruta de los Wendol de “**El guerrero número 13**” a una secuencia de una batalla en la China medieval en un escenario de «buques propulsados gracias a caballos galopando en ruedas gigantes» (para la adaptación abortada de las aventuras del Juez Ti de*

*Robert Van Gulik), la obra real o el imaginario de un autor desfilando ante nuestros ojos”.*

El propio McTiernan completa la impresión del periodista:

*“Realizar un filme es técnica y es ciencia. Puedes preverlo todo bien, hacer todo lo posible para que funcione, pero la cámara no tiene perdón ni piedad: puedes pasarte el día entero hasta tener planificado el noventa y nueve por ciento que un pequeño detalle puede derrumbarlo y echar todo a perder”* (John McTiernan en *Cahiers du cinéma*, número 690, pág.: 90).

Por otra parte, existe también la idea de espacio psicológico, en la que una acción se muestra de un modo significativo a nivel psicológico, que es reforzada con formas focalizadoras que subrayan una misma idea. Un esfuerzo que se hace patente en su composición del espacio, tanto como en la puesta en escena, movimientos de cámara y órdenes actorales, y en la caracterización de los mismos mediante la iluminación o la música, haciendo que los escenarios se construyan a partir de los personajes y los sucesos (acciones y acontecimientos), haciendo, finalmente, que trasciendan en la creación de ambientes y atmósferas. Ello le permite que incluso en escenarios abierto la sensación de claustrofobia sea patente para los personajes al mismo tiempo que lo es para el espectador, como demuestran la densidad selvática en *“Depredador”* o la bruma indistinguible del cielo gris y nuboso en *“El guerrero número 13”* y que no deja ver mucho más allá de unos cuantos metros, haciendo que la atmósfera hostil se intensifique, como la negrura que rodea el escenario donde se desarrolla la acción que viven los protagonistas de *“Basic”*, los

terribles sucesos acontecidos durante las maniobras en las que han sido desplegados.

El escenario descrito de “*Basic*” da una idea de irrealidad característica de las mentiras y medias verdades que tiene que resolver la protagonista. El ataque de los Wendol al poblado vikingo en “*El guerrero número 13*” iluminado apenas por el fuego de las antorchas y las casas quemadas subraya su carácter onírico hasta que el protagonista, Ibn Fadlan, toma contacto con la realidad, resaltando entonces el brillo rojo de la batalla. Es un buen ejemplo de la iluminación al servicio de la atmósfera espacial. O los tres diferentes submarinos entre los que se desarrolla la intriga de “*La caza del Octubre Rojo*” y que funcionan como trasuntos de las circunstancias físicas y psicológicas de los personajes; el puesto de mando del submarino nuclear V. K. Konovalov, capitaneado por Tupolev, oscurecido y a medio iluminar en todo momento (a diferencia de las otras dos naves) y con los cilindros metálicos del periscopio ocupando gran parte de su espacio, refleja la mentalidad de su retorcido líder.

El adecuado uso de los elementos intervinientes en la construcción del espacio, como ya hemos señalado, ayudan a que el espectador se localice en el filme, a que tenga la sensación de estar en el lugar donde se desarrolla la acción, a que lea correctamente el espacio y comprenda la geografía de la película y, sobre todo, a que se identifique en cada momento con el personaje protagonista. Es sin duda alguna una marca característica del buen hacer de McTiernan y un garante de su éxito.

También, y en relación con la planificación, la puesta en escena y los movimientos de cámara, y el hecho de que McTiernan, siempre que las

condiciones de producción –cuando no los propios productores- se lo permiten, rueda en formatos panorámicos y en anamórfico (a excepción de sus dos primeros filmes, más ‘cuadrados’<sup>620</sup>, rueda siempre en una relación de aspecto de 2.35:1) –nos ocuparemos de ello más adelante-, algo que se puede observar perfectamente en sus exteriores abiertos, es común en nuestro director **utilizar el zum óptico bien para focalizar algún punto concreto dentro del espacio o bien como un movimientos de aproximación hacia el escenario**, como si se ‘empujara’ al espectador hacia él, como si, permítasenos compararlo, intentará procurar una suerte de inmersión en el escenario por parte del espectador. También utiliza el movimiento de forma invertida, aunque son las menos, de un punto concreto aleja la cámara y permite observar más espacio y facilitar la orientación del público. Por lo tanto, cuando ha de resaltar la importancia del espacio, ya sea de alguno de sus focos o bien sumergiendo al espectador en él, McTiernan utiliza las más de las veces el zum, anteponiendo esta técnica, que no distorsiona la imagen como haría el zum digital, a los movimientos de cámara, lo que subraya aún más la idea de rodar pensando en el montaje posterior, ya que la ausencia de complicados movimientos de cámara facilitan la presentación del espacio.

Esto no quiere decir que McTiernan no mueva la cámara, ya hemos señalado y lo volveremos a apuntar posteriormente que **su cámara incansablemente activa** es uno de sus rasgos particulares más y mejor definidos en su cine. Sencillamente queremos decir que en cuanto a la presentación del espacio en grandes planos abiertos, McTiernan opta por el

---

<sup>620</sup> En “*Depredador*”, al no poder rodar en anamórfico, rodó mediante el proceso que se denomina ‘*open matte*’, con un formato más cuadrado. Posteriormente se incorporan dos franjas en la parte superior e inferior para dar una apariencia más panorámica, perdiendo una parte de la información visual de la imagen, que la planificación y rodaje de McTiernan tuvieron muy en cuenta.

plano fijo, moviendo la cámara con el zum en vez de orquestar diferentes puntos de tomas y los necesarios cortes y sucesión de planos encadenados.

No podemos finalizar este apartado sin dedicar unas breves anotaciones al espacio que es creado mediante la presencia de la banda sonora, de la música o de los sonidos existentes dentro del filme, ya sean diegéticos o extradiegéticos. El uso de los mismos va a permitir a McTiernan caracterizar sus imágenes visuales evocando al mismo tiempo las ya mencionadas atmósferas y ambientes, creando, en cierta forma, estados psicológicos ya se trate de dramatismo, suspense, humor, terror, etcétera.

Las concepciones de la música en el discurso narrativo audiovisual más comunes son: contextual, es decir, se necesita de ella para crear una atmósfera envolvente –la asfixiante sensación de claustrofobia que desprenden las imágenes de la densa jungla centroamericana en “*Depredador*” no sería posible sin la música de tensión y los ruidos característicos de estas zonas, amén de los planos que muestran la frondosidad del lugar o las copas de los árboles, dejando apenas espacio para la luz y dando cierta corporeidad al aire viciado y caliente que agobia a los personajes durante su recorrido-. Parafrásica, la función tópica de la música en los filmes; diegética, evidentemente; dramática, que actúa sobre el universo de las emociones; y, finalmente, pragmática, característica de cualquier producción audiovisual.

La música –la banda sonora o banda de sonido por mejor decir- tiene, como señala Jesús García Jiménez, una función expresiva y una función referencial que sirve para ambientar la acción y por ende los

espacios donde ésta tiene lugar. La música contribuye a la configuración del espacio narrativo mediante su función referencial, como hace el último movimiento de la Sinfonía número 9 de Beethoven en “*Jungla de cristal*”, suficientemente típico, representativo y conocido por el espectador, tanto para imprimir carácter y divertimento al filme como para categorizar a los antagonistas como miembros de la coalición europea creciente como poder económico y político. También cumple una función focalizadora, pragmática, formante (que permite tener constancia de la atmósfera que remite directamente a cómo los personajes habitan el espacio, piénsese por ejemplo la música de Bill Conti para acompañar al personaje de Thomas Crown y los escenarios por los que se desenvuelve), expresiva, emotiva y ambiental (que responde a la creación perceptiva de un espacio en sus acepciones dramática y estética).

*“La música complementa lo que se muestra, y sugiere el espacio que la imagen no puede o no quiere representar, o bien recuerda la continuidad del espacio de la acción, segmentado a la vista por la planificación visual [...] La música es, entonces, un medio oportuno para «describir» este espacio que no oímos, y que sólo podemos ver intermitentemente. Mejor dicho, hay momentos en los que la música abre el encuadre, o al contrario, lo cierra de manera mucho más sutil e impalpable que lo que lo hacen los movimientos de cámara [...] Para una imagen (salvo que esté reconstruida en un decorado) no resulta tan fácil expresar el espacio abierto, mientras que la música dispone para ello de todo un código, heredado de la literatura sinfónica [...] La música hace eso mediante la continuidad de un único flujo, mientras que la imagen lo hace generalmente –en particular en la época del*



*cine clásico-, mediante la discontinuidad de la imagen” (CHION, Michel: La música en el cine. Editorial Paidós. Barcelona. 1997. Págs.: 224 y 225).*

Estos usos de la banda de sonido, especialmente en lo que respecta a la creación de ambientes y atmósferas, situaciones emocional y descripción de acción o personajes, llega muy hondo en el inconsciente del espectador que se deja llevar por la espectacularidad de las acciones y el poder visual de la imagen, esto es, lo que se desarrolla ante sus ojos lo fascinan visualmente pero están muy marcadas y completadas en cuanto a significado por las imágenes técnicas sonoras en sus diversas variables, pero que sirven para ofrecer una idea general de su importancia, en tanto que constituye, como la imagen, un elemento hipnótico fundamental en el cine de McTiernan (como lo será la imagen y dentro de está la iluminación por ejemplo).

En forma de resumen de todo lo hasta aquí expuesto, formulamos este nuevo estilema localizado en los espacios de los filmes de McTiernan de la siguiente forma:

***“John McTiernan construye espacios hodológicos claustrofóbicos, hostiles, violentos, agresivos, y únicos, ordenados gracias al movimiento activo y constante de la cámara, guardando al tiempo la legibilidad de los mismos y la comprensión geográfica del filme por parte del espectador”.***

Su cámara activa, en constante movimiento (plano de seguimiento, travelling, cámara en mano o steady-cam, por ejemplo) nos introduce en los espacios y escenarios, ya se trate de un plano de seguimiento que acompaña

a uno o varios de los personajes o utilizando el zum óptico en la presentación; de esta forma, gracias a una cámara incansable, favorece la amplificación de la sensación espacial, es decir, de las atmósferas y ambientes igualmente claustrofóbicos y hostiles. Su cámara activa está ajustada a la conservación de la orientación espacial dentro del escenario por parte del espectador, esencial para introducirlo en la narración, en el relato.

El complemento casi inseparable del espacio es el tiempo y en él centraremos nuestro siguiente apartado, estudiando el ritmo y el *tempo* en la obra de John McTiernan.

#### **VI. 4. Tiempo y ritmo.**

Siguiendo las teorías expuestas por Seymour Chatman, Jesús García Jiménez y Francisco García García que estamos utilizando a modo de marco referencial por el que nos movemos, la tipología narrativa distingue entre (y más allá de los tres aspectos cuasi-verbales de la enunciación del tiempo, a saber, pasado, presente y futuro):

- Tiempo referente, en relación a los acontecimientos a los que se aplica la opción selectiva de cada relato.
- Tiempo narrado o tiempo de la historia; esto es, el tiempo convencional y abstractivo, recogido por la economía de la mente que resulta de las operaciones de rodaje y montaje.

- Tiempo de la narración o tiempo del discurso, que ordena el modo de contar los acontecimientos y no los acontecimientos en sí. Es el tiempo de los significados audiovisuales constitutivos del lenguaje.
- Tiempo psicológico o tiempo interior: el de la conciencia subjetiva, es decir, la duración interior.
- Tiempo pragmático con dos vertientes diferentes: del soporte, esto es, la duración real de la película o visionado; y de decodificación o de 'lectura', es decir, el tiempo variable, subjetivo, inversamente proporcional a la velocidad lectora y cultural del sujeto.

Hay pues un tiempo de la lectura y un tiempo de la trama, o como Chatman los denomina, un tiempo del discurso –el tiempo que lleva examinar el discurso–, y un tiempo de la historia –la duración de los sucesos de la narración–. Y, siguiendo el análisis de Gérard Genette (y de Tzvetan Todorov), se distinguen las tres categorías de relación entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso, a saber: Orden, Duración y Frecuencia.

Con respecto al **orden**, independientemente de las diferentes formas de disponer los sucesos de la historia (y las veces que se quiera), siempre se ha de discernir la secuencia de la misma, es decir, que nunca pierda lo que Seymour Chatman denomina su 'unidad'. Puede darse con secuencias normales, en las que la historia y el discurso tienen el mismo orden, o con secuencias anacrónicas, cuando no coinciden en su desarrollo; las secuencias anacrónicas pueden ser a su vez de dos tipos, analépticas –

analepsis- o retrospectivas, cuando rompe el desarrollo de la historia para dar saltos a sucesos anteriores (salto o vuelta atrás, más conocido por su denominación inglesa de '*flashback*'); o también pueden ser prolépticas – prolepsis- o prospectiva, cuando la ruptura se produce para saltar a sucesos ulteriores (salto adelante o '*flash-forward*').

La **duración**, por su parte, supone la relación entre el tiempo de la lectura profunda de la narración y el tiempo de los sucesos que acontecen en la historia, presentándose cinco posibilidades: resumen (el tiempo del discurso es menor que el tiempo de la historia); elipsis (cuando ocurre lo mismo que en el resumen solo que aquí el tiempo del discurso es cero); escena (cuando el tiempo del discurso y el tiempo de la historia son iguales); alargamiento (el tiempo del discurso es más largo que el tiempo de la historia); y pausa (cuando en el alargamiento el tiempo de la historia es cero).

La última relación entre el tiempo del discurso y el tiempo de la historia es la **frecuencia**, que puede ser singulativa, es decir, representación discursiva de un único momento de la historia; múltiple y singulativa, cuando se dan varias representaciones de varios momentos de la historia; repetitiva, cuando hay varias representaciones discursivas de un mismo momento de la historia; e iterativa, cuando se da una única representaciones de varios momentos de la obra.

El discurso narrativo de John McTiernan se fundamenta en un **tiempo único**, por norma general, **sin analepsis ni prolepsis**, aunque hay algunas excepciones, las vivencias de Pommier en la mente de la doctora Flax, que pertenecen a un tiempo pasado, y las narraciones de Ibn Fadlan y

la capitana Osborne que utilizan la analepsis, el salto o vuelta atrás hasta llegar al momento presente en que se inicia la narración. El tiempo único abarca un tiempo de historia mayor que el discursivo, aunque el primero se reduzca a unas horas nada más –“*Jungla de cristal*”–, o se extienda en torno a varios días –“*La caza del Octubre Rojo*”– de narración comprendidos en las dos horas que suele durar el relato; es contado linealmente, aunque, conforme avanza la trama, ciertos hechos hacen que el espectador pueda recordar lo acontecido anteriormente, creando para ello **bucles de información en el tiempo** de desarrollo de la película, de manera que unos momentos del filme completan su significado gracias a momentos anteriores donde se proporciona la información; de esta forma se explica la desnudez de los pies de McClane cuando el edificio Nakatomi es atacado, gracias a la conversación inicial con su compañero de viaje en avión, o la segunda vez que Danny Madigan es esposado y puede librarse porque ya vivió una situación similar en momentos precedentes. Estos **bucles informativos** son ofrecidos durante la narración lineal, es decir, no son un salto atrás, no son un *flashback*, ya que la naturaleza del bucle informativo nos permite descodificar correctamente hechos de futuro cuya naturaleza no anticipa sino que nos informa de habilidades, datos, conocimientos, pensamientos de los personajes que pueden tener, y de hecho tienen, importancia en la resolución o caracterización de alguna parte de la historia contada (puede que incluso sobre la totalidad de la misma, la misma situación de peligro en la que se encuentra Danny y que va a permitir redimirse de la muerte de su hijo a Jack Slater en “*El último gran héroe*”).

Ejemplos de esta anticipación de información aparentemente intrascendente, pero definitoria en momentos ulteriores de la narración,

existen en prácticamente todas las películas y están en relación directa con la intriga de predestinación y la frase hermenéutica, sin ser exactamente lo mismo, pues todas ellas cumplen funciones complementarias pero diferentes. **El bucle informativo permite crear connivencia e introducir las contribuciones del espectador dentro de la historia** –nunca del relato, cerrado por completo-. Piénsese en el ejemplo antes citado de John McClane. Durante el aterrizaje en Los Ángeles, su compañero de asiento, ante su temor a cualquier incidente le aconseja que lo mejor para olvidarse del vuelo es descalzarse por completo una vez llegue al hotel y estirar los dedos de los pies en la moqueta. Cuando el héroe hace lo aconsejado, su risa socarrona y el amable improprio que lanza en recuerdo de aquel, permiten al espectador por un lado completar la situación gracias a la información anticipada y simpatizar con el protagonista; una empatía que se subraya profundamente cuando en un momento más tarde, contemplamos al héroe intentar curarse las heridas de las plantas de sus pies sangrantes en el momento de aparente derrota que antecede al combate y triunfo final sobre el villano.

La tercera entrega de las hazañas de McClane, y dirigida por McTiernan, hace referencia directa al tiempo de la primera película de la saga, es, de hecho, su particular *McGuffin*, la aparente venganza personal con creces (como reza el título original); para ello utiliza alguna imagen de la primera película, muy breve, y que muestra a Hans Gruber cayendo del piso treinta del Nakatomi Plaza, pero, a pesar de eso, se mantiene fiel al discurso temporal lineal de la trama, es decir, salvo la imagen citada, la referencia es en todo momento mental. El uso de imágenes de películas precedentes a modo de recordatorio es bastante habitual en el cine comercial estadounidense, muy divulgativo, entendiendo por ello

excesivamente explicativo, facilitando al máximo la descodificación y legibilidad del filme por parte del espectador. Cualquier otro tipo de incursión de imágenes de películas anteriores provocaría confusión en la descodificación del público y no sólo de aquellos que no hubieran podido visionar la primera de las películas de John McClane.

De esta forma, tenemos un tiempo de la historia mayor que el tiempo del discurso en el cine de John McTiernan, algo que suele ser normativo en el cine narrativo ficcional. Aunque existen honrosas excepciones, como “*La soga*” de Alfred Hitchcock (1948), “*Solo ante el peligro*” de Fred Zinnemann (1952) y en menor medida “*Doce hombres sin piedad*” de Sidney Lumet (1957) o “*A la hora señalada*” de John Badham (1995). McTiernan sigue pues los patrones de Hollywood, por lo que su sello no tendrá aquí su más importante rasgo, pero no carece de importancia si relacionamos su exposición temporal con el ritmo o *tempo* con que dota a sus filmes, donde si podemos encontrar un estilema de su sello autorial.

La errónea utilización del tiempo genera desconfianza en el espectador, aunque su uso es frecuente para subrayar tensión o suspense, mostrando en paralelo acciones aparentemente simultáneas, es decir, el espectador cree que se están produciendo en un mismo tiempo, cuando en realidad una de ellas pertenece a un pasado muy reciente. Piénsese en la clásica escena del cine de terror en que el héroe intenta salvar a la chica de su atacante montando las acciones en paralelo, pero, una vez el protagonista llega al lugar, se encuentra a la mujer yacente en el suelo, momento en el cual se comprende que lo que estábamos viendo del asesino pertenecía a un momento anterior. Esta forma de engaño permite generar

tensión y suspense, por lo que su engaño es aceptado por el público siempre que no se caiga en el abuso y repetición.

Volviendo sobre el ritmo en el cine de John McTiernan, y aunque pueda ser algo fácilmente aplicable a cualquier película de aventuras o de acción, es decir, aquellos filmes que sustentan la tensión, el suspense, su desarrollo sobre la acción y no sobre la evolución interior de los personajes, el ritmo es capital en su cine, es decir, **el ritmo es capital en el sello de autor de McTiernan. Lo es porque confiere a sus películas de un ritmo, de un *tempo*, trepidante, vibrante, intenso, rápido, acelerado, que no ofrece descanso al espectador pero sin llegar a abrumarle o angustiarle –en este sentido es esencial su saber hacer en la planificación y el montaje del filme-, porque continuamente están sucediendo cosas o anticipando las mismas (en los momentos de tregua o calma). Se producen acciones tras acciones, espectáculo tras espectáculo, y se acumulan a gran velocidad. Se trata de no dar respiro al público –para que de esta forma no se percate de los posibles errores que pudieran encontrarse en la película en cuanto a su continuidad se refiere- mediante un ritmo *in crescendo*. Se basa por lo tanto, en un **montaje de planos de duración breve**, en su mayoría, y muy informativos, **alternando la escala de los mismos de forma que el público no se desoriente** o, como hemos dicho líneas arriba, que el espectador siga siendo consciente de la geografía del filme.**

En la idea del ritmo no encontramos la oposición existente en el montaje transparente defendido por un lado por la escuela francesa y el montaje significativo defendido por la escuela soviética por otro. Ya que la idea de ritmo se basa en la búsqueda de técnicas y estéticas que



comenzaron con los primeros años del cine. La escuela soviética, tras los pasos de Kuleshov, valoró los símbolos y las imágenes-ideas, mientras que la escuela francesa, con Abel Gance como abanderado principal, buscó un ritmo visual puro y una significación relativa al valor de la duración de las imágenes, partiendo, evidentemente, de ciertos logros métricos y formales ya expuestos por Griffith. El concepto del ritmo o *tempo*, pasa pues por la brevedad de los planos, pero también por los matices añadidos por la iluminación, formas y perspectivas. El ritmo, en cuanto aparición periódica de elementos sensibles acorde a una determinada regularidad, es un fenómeno estético.

*“Las variaciones del ritmo cinematográfico responden a aspectos temáticos, genéricos, constructivos, expresivos, lingüísticos, pragmáticos y culturales. La identificación del ritmo y la apreciación de sus variaciones exige la previa consideración de la relatividad e interdependencia de los numerosos elementos perceptibles que conforman la sustancia expresiva del discurso fílmico (componentes gráficos, icónicos, fónicos y cinéticos) [...] Cualquiera que sea la naturaleza de los significantes, el ritmo es siempre un fenómeno que, además de ofrecer una dimensión estética, afecta directamente a la estructura temporal del relato”.*  
(García Jiménez, 1993, *op. cit.*. Pág.: 392).

Pierre Vitoux (*El juego de la focalización*. Editorial Paidós, Barcelona, 1995. Págs.: 220 y ss.) afirma que:

*“Existen relaciones fundamentales excepcionalmente estrechas entre el arte de conjugar sonidos y el de conjugar*

*notaciones luminosas. Ambas técnicas son rigurosamente semejantes. No hay que asombrarse demasiado de que descansen, una y otra, sobre los mismos postulados teóricos y sobre las mismas reacciones fisiológicas de nuestros órganos en presencia de los fenómenos del movimiento. El nervio óptico y el nervio auditivo tienen, pese a todo, las mismas facultades de vibración. Pueden, pues, encontrarse en la composición de una película las mismas leyes que presiden las de una sinfonía. Esto no es un sutil juego del espíritu, es una realidad tangible. Una película bien compuesta obedece instintivamente a unos preceptos más clásicos de los tratados de composición del conservatorio. Un cineasta debe saber escribir en la pantalla melodías para el ojo, expuestas en un movimiento preciso, con las puntuaciones convenientes y las cadencias necesarias. Deberá calcular el equilibrio de sus desarrollos, saber qué longitud puede dar a su arabesco sin arriesgarse a hacer perder a los espectadores lo que podría denominarse el sentimiento tonal de su composición. Debe sentir lo que puede pedir a la memoria visual de su público, calcular con exactitud el límite extremo de la persistencia de un motivo plástico sobre la retina y abandonarlo en el momento preciso, ni demasiado pronto ni demasiado tarde. El cineasta toca acordes amplios o apretados. Tiene a su disposición la recurrencia a temas y leit-motivs. Puede modular insensiblemente los tonos vecinos o, bruscamente, las tonalidades alejadas; su mérito, como el del músico, consistirá en calcular y balancear con destreza estas diversas opciones. Este ordenamiento y esta alternancia de los movimientos se denomina generalmente, en cine, ritmo. Se otorga así a este término, por extensión, un sentido algo diferente*

*del que tiene en música. Pero se comprende muy bien el paralelismo que nos indica. Un director como D. W. Griffith aporta en todas sus composiciones un instinto musical de una infalibilidad sorprendente. En “Intolerancia” parece haber ejecutado el montaje de su película bajo el dictado de un profesor de fuga. Ha expuesto uno detrás de otro sus cuatro temas, los ha desarrollado, fragmentado, trabajado de mil maneras y la frecuencia de la recurrencia de los temas, estrecha poco a poco sus entradas hasta el momento en el que realiza una strette final conforme a las exigencias más severas de la fuga de escuela”.*

Ténganse muy presentes las palabras de John McTiernan cuando habla de la necesidad de visualizar una película para su construcción como si de una partitura musical se tratase.

*“Mi maestro [Ján Kadar] tenía la convicción de que debías aproximarte a la filmación de una película como si estuvieras componiendo una pieza musical. Para decidir si la siguiente nota de la partitura es la apropiada no debes pensar en la trama o en su significado, sólo en cómo suena: ¿el ritmo es correcto?, ¿la clave es correcta?”* (McTiernan en *Dirigido por*, número 283, octubre, Barcelona, 1999. Pág.: 54).

Conviene recordar las objeciones teóricas postuladas por otros analistas posteriores que desmitificaron en parte sus ideales (de los autores primigenios del cine): dos acordes se suceden en una relación temporal cualquiera. De por sí, esta cadencia es rica en sentido emocional –la música es una relación matemática de la división del tiempo-. Es una ruptura del

silencio en partes generadoras de cadencias debido a la simple relación de alturas y tonalidades significantes todas las materias sonoras a la vez por sí y por su ritmo, la relación de las formas abstractas o de grafismos en movimiento permanece sin objeto.

Las primeras películas de arte realizadas durante los primeros años del cine, la corriente expresionista fílmica y la vanguardia francesa, no lograron, pese a poner todo su empeño en ello, dar una salida válida al planteamiento rítmico. Como apuntaba Jean Mitry, el cine es un arte deseada, que desea ser para el ojo lo que la música es para el oído, pero es una falacia. Solo en la linealidad de la plasmación de una realidad objetiva, verdadero objetivo final del cine, encontraremos el ritmo del mismo. Es el propio de todo desarrollo narrativo. **El ritmo sólo puede ser juzgado en razón de su relación con la obra misma en la que se pretende estudiar. No es un término absoluto**, aunque es verdad que no puede tener el mismo ritmo una película de corte costumbrista que una de acción explosiva, algo que ha de tener en cuenta cualquier director, entre ellos John McTiernan.

Hallamos por tanto una creación de ritmo propia de la tensión, suspense y sorpresa –efecto trampolín destinado a ganarse al público gracias a su espectacularidad–, características del cine de acción, utilizado por McTiernan para ofrecer información o retrasarla, enfocar ciertos elementos del relato en detrimento de otros, en definitiva, guiar al espectador por el recorrido emocional de la narración.

El manejo del ritmo a partir del montaje es uno de los detalles más claros del sello autorial de John McTiernan y cualquier análisis enfatiza

este hecho. Las gramáticas audiovisuales son dominadas por McTiernan dado que el montaje supondría al cine lo que los sintagmas proposicionales a la gramática lingüística. Tanto el montaje externo como el montaje interno conforman un estilo característico; McTiernan se decanta por planos breves en su duración y planos generalmente cortos en su tamaño (para centrarse en lo importante, en lo que a él le interesa) y no está influenciado por las grandes coreografías actorales de muchos autores cinematográficos. Ahora bien, estas palabras acerca del montaje interno serán matizadas más adelante, pero podemos señalar ya que la utilización del enfoque para resaltar términos dentro del plano, incluso cuando se trata de varios, añade más información pero no puede, en ocasiones nos gustaría señalar, suponer un cambio significativo del plano, auténtico montaje interno. Si que puede considerarse como influencia directa algunas características derivadas de las técnicas televisivas de realización, como es el caso del zum, pero creemos que su uso funcional en aquella dista mucho de la intencionalidad con que es empleado en el cine de McTiernan.

La búsqueda de un ritmo trepidante, acelerado y espectacular para sus películas, es decir, convierte sus filmes en **películas ágiles**, conlleva muchas veces poner en riesgo la transparencia discursiva, en otras palabras, que no se haga presente la huella de la realización, del montaje principalmente, pero **McTiernan combina un montaje externo muy puntuado con una cámara activa**, lo que dificulta la transparencia, pero que favorece el frenético ritmo de sus filmes. Ese frenesí coloca al espectador en una situación que le impide reflexionar sobre lo que ha ocurrido o sobre lo que ve, pues inmediatamente después lo está colocando en otra situación todavía más emocionante. Este tipo de rodaje conlleva algunas veces fallos de continuidad, que son obviados por el rápido ritmo

que imprime a sus películas; es decir, el *tempo* trepidante engancha al espectador desde el comienzo mismo del filme, olvidándose de los posibles errores de continuidad que pudiera encontrarse. Estos errores son frecuentes en las películas de McTiernan -¿cómo es posible explicar la aparición de la ambulancia al final de “**Jungla de cristal**” del camión de los secuestradores-ladrones en la que pretenden escapar cuando al comienzo ésta no aparecía por ninguna parte?; o, sin abandonar el filme, ¿Cómo se explican las conversaciones por ‘walkie-talkie’ entre McClane y Hans o entre McClane y Powell si el aparato es unidireccional?; o, uno de los más graves, a nuestro parecer, en “**La caza del Octubre Rojo**”, cuando el submarino soviético está siendo perseguido por un torpedo, la continuidad está marcada por un inminente giro a la derecha, pero el último plano, antes de que el submarino choque, es un plano nodal, que nos muestra al submarino desde abajo, haciendo que el giro se produzca a la izquierda, desorientando brevemente al espectador-, y solo una vez están añadidos intencionadamente para aportar mayor verosimilitud a la película de ficción recreada dentro de la película. Nos referimos al caso de “**Jack Slater IV**” en “**El último gran héroe**”, plagada de fallos de continuidad o fallos de ‘raccord’ para enfatizar el hecho de que estamos ante una película de ficción.

La espectacularidad de las acciones que tienen lugar en el cine de McTiernan ayuda a subrayar el fenómeno de personalización de la obra porque mejora la capacidad de recuerdo del espectador, algo no carente de riesgos, cierto, pero asumidos por McT buscando soluciones formales brillantes. El ritmo no sería ni más ni menos que una aplicación de los elementos iterados en la retina del público espectador con un fin estético y comercial. Su asentamiento narrativo vendrá acompañado pues de grandes

hazañas espectaculares. El valor icónico de la imagen es supeditado a su valor iconográfico. La trasgresión de normas y costumbres (acerbo cultural) intenta evitarse en la mayor medida de lo posible para que las ideas, visiones y mensajes de los filmes se transmitan de la mejor forma posible, esto es, apelando a la sencillez y claridad (como ya hemos señalado anteriormente en uno de los estilemas ya apuntados). Cualquier desvío de lo normativo se hace en beneficio de ambas.

El ritmo también es buscado mediante la utilización de los diálogos, así como de acciones reiteradas. En el cine de McTiernan, no siempre tendente a la espectacularidad, son utilizados de forma menor pero significativa para sustentar el ***tempo fundamentado en el montaje y la movilidad de la cámara***. Por ejemplo en “***Basic***”, filme que abandona la acción espectacular que podría atribuírsele de inicio por el suspense y la tensión, y que se mantienen gracias al frenético ritmo con el que los protagonistas van desentrañando el misterio –planificación, montaje y libertad de cámara- apoyado éste en la agilidad de los diálogos, casi, permítasenos decir, propios de la ‘*screwball comedy*’ que expone la ya clásica guerra de sexos.

Tampoco hemos de olvidar la aportación que hacen la música y la iluminación para mantener el ritmo o elevarlo una potencia más, como vendrían a demostrar los cambios de luz dentro de los submarinos nucleares cuando la acción se vuelve más tensa en “***La caza del Octubre Rojo***”.

McTiernan plantea un ritmo frenético cuyo objetivo es empujar al espectador desde el inicio del filme –para ello **coloca a sus personajes en**

**situaciones límite, aquellas en las que el tiempo para resolver el conflicto es limitado**, tal y como hemos señalado al hablar del personaje en el cine de nuestro autor-, soslayando de paso cualquier laguna que pudiera aparecer en el guión (rara vez se da el caso) o fallo de continuidad como ya hemos señalado. Es un ritmo exterior mecánico. El ritmo interno está relacionado con personajes, acciones, situaciones, y demás elementos, así como su puesta en funcionamientos, repeticiones, etcétera. El ritmo, por lo tanto, vendría marcado desde la creación de los momentos climáticos preparados durante el desarrollo del filme mediante el empleo de ‘pequeños momentos cumbre’. Son creados, desarrollados y concluidos, germinando en ellos la siguiente acentuación de elementos convergentes en una nueva secuencia.

Encontramos, en último lugar, otro elemento en el ritmo, aquel que van a formar los planos descriptivos frente a los narrativos y sus interrelaciones. *“El parcelamiento de los planos no tiene otra finalidad que analizar el acontecimiento según la lógica material o dramática de la escena. La lógica vuelve imperceptible este análisis: el espíritu del espectador se decide naturalmente por los puntos de vista que le propone el director porque están justificados por la geografía de la acción o el desplazamiento del interés dramático [...] Los cambios en el punto de vista de la cámara no añaden nada. Sólo presentan la realidad de una manera más eficaz. Por de pronto, permitiendo verla mejor, después, poniendo el acento sobre aquello que lo merece. Es cierto que el realizador cinematográfico dispone como el director de teatro de un margen de libertad con el que puede subrayar el sentido de la acción. Pero no es más que un margen que no podría modificar la lógica formal del acontecimiento”* (André Bazin, *¿Qué es el cine?*. Editorial Rialp. Madrid.



2008. Pág.: 91). El punto de vista narrativo, en cuanto a la cámara y su significación, analizado por Chatman, hace referencia a una cámara ‘objetiva’ si no se corresponde o responde con el punto de vista de alguno de los personajes, y cámara ‘subjetiva’ en caso de corresponderse. Ya hemos señalado que McTiernan suele utilizar una cámara cercana al personaje cuando lo presenta recorriendo el espacio para que el espectador se familiarice con él, una cámara que no llega a ser subjetiva por completo pero que adopta la perspectiva del personaje. Por lo demás, el cine de John McTiernan suele renunciar a la visión subjetiva, sobre todo a la visión subjetiva pura, salvo cuando es necesaria como valor descriptivo, como el movimiento de cámara por el espacio que hemos citado o cuando se emplea en campo-contracampo durante un diálogo entre personajes, aunque en este caso prefiere optar siempre que puede por el movimiento de cámara –luego nos ocuparemos de ello- y combinarlo con planos fijos ‘semi-subjetivos’ o ‘subjetivos’ con la suficiente frecuencia como para no abusar ni de uno ni de otros.

Volviendo a lo que hemos señalado al principio, los planos narrativos hacen avanzar la historia, mientras que los planos descriptivos son aquellos que recrean o se recrean en el espacio, generalmente sin hacer avanzar la trama, aunque en el caso de McTiernan no es así ya que la descripción del entorno es importante porque en él se desarrollará la acción y hace, aunque sea levemente, avanzar la intriga. El logro de hacer de planos descriptivos narrativos a un mismo tiempo, aporta ritmo a la narración siguiendo los principios de economía narrativa que exige la

eliminación de tiempos muertos como pudieran ser los planos esteticistas, especialmente cuando hablamos de cine de acción<sup>621</sup>.

Tras todo lo analizado, podemos concretar el estilema del ritmo de John McTiernan de la siguiente forma, y considerando siempre que los elementos están sacados de la elección del punto de vista de la cámara, designados éstos por el propio director:

*“El ritmo en el cine de John McTiernan es acelerado, intenso, trepidante y ágil, logrado mediante el uso de un montaje externo caracterizado por el corte y coordinado con el constante movimiento de la cámara”.*

Considerando que el ritmo no es un término absoluto, esto es, sólo puede ser juzgado en razón de su relación con el filme objeto de estudio, el tempo en el cine de John McTiernan logra empuja al espectador al interior de la acción sin abrumarle ni angustiarle, pese a la tanda constante de sucesos y elementos en pantalla y a la creación de espacios, atmosferas y ambientes claustrofóbicos, como ya hemos señalado anteriormente refiriéndonos a otros estilemas.

El ritmo es capital en el sello de autor de McTiernan. Lo es porque confiere a sus películas de un tempo, trepidante, vibrante, intenso, rápido, acelerado, que no ofrece descanso al espectador –en este sentido es esencial su saber hacer en planificación y montaje del filme-, porque continuamente

---

<sup>621</sup> Este principio de economía narrativa, de eliminación de tiempos muertos y la inclusión de una descripción siempre que ésta aporte algo a la narración, al avance de ésta se entiende, es algo que se puede aplicar a cualquier creador que siga las normas de la industria hollywoodiense. Pero hemos de tener igualmente presente que a pesar de contar con los mismos principios los resultados son siempre diferentes. La valoración personal de cada director, de cada autor, es fundamental.

están sucediendo cosas o anticipando las mismas (en los momentos de tregua o calma). La combinación coordinada del montaje externo y la cámara ágil, dinámica, así como la limitación temporal dentro de la narración para la resolución del conflicto, posibilitan un resultado concreto, a saber, una película ágil.

No obstante, hemos de ser consciente de que el valor de este estilema no estaría completo, o lo sería en un grado menor, si no estuviera acompañado y relacionado muy directamente con el montaje, cuyo análisis emprendemos a continuación.

## **VI. 5. Montaje.**

El montaje es un arte, el arte de la combinación y de la disposición de las imágenes, sonidos, grafismos, etcétera en la realización de un filme. Es un trabajo técnico, un trabajo físico, un conjunto de operaciones con las que se da forma y continuidad a los fragmentos de una película, en otras palabras, regula la organización de elementos visuales y sonoros, o el conjunto de tales elementos yuxtaponiéndolos, encadenándolos y regulando su duración. Y también es una operación filosófica, una actividad intelectual, un arte como hemos señalado, mediante el cual se crea una realidad ficticia. El montaje otorga un sentido u otro completamente distinto a la película, permite evocar sentimientos, emociones y saberes dentro de esa realidad ficticia. Aunando estas consideraciones incardinaremos el montaje dentro de un marco donde podamos extraer un nuevo estilema dentro del sello autorial de John McTiernan.

Como Jacques Aumont y sus camaradas nos han hecho ver, a lo largo de la historia del cine ha habido dos grandes tendencias ideológicas del montaje cinematográfico, una primera que defiende unos postulados donde el montaje, como técnica de producción, se considera más o menos el elemento dinámico del cine; y una segunda que desvaloriza el montaje como tal, defendiendo la sumisión de éste y sus efectos a la instancia narrativa o a la representación realista del mundo, objetivo esencial del cine, en pocas palabras, «transparencia» del discurso fílmico. Sus grandes representantes han sido, como ya hemos citado con anterioridad, André Bazin y Sergei M. Eisenstein.

Los postulados de André Bazin se cimentan en su idea del montaje prohibido, la transparencia y el rechazo del montaje cuando éste sólo interrumpiría el relato; es decir, cuando lo esencial de una situación depende de una presencia simultánea de dos o más factores de la acción<sup>622</sup>.

---

<sup>622</sup> Permítasenos utilizar sus propias palabras para ejemplificarlo: *“Hay en un film inglés mediocre, “Buitres en la selva”, una secuencia inolvidable. El film reconstruye la historia, verídica por otra parte, de una joven familia que creó y organizó en África del sur, durante la guerra, una reserva de animales. Para conseguirlo vivieron con su hijo en plan selva. El pasaje al que aludo comienza de la manera más convencional. El muchacho, que se ha separado del campamento sin saberlo sus padres, se encuentra con un cachorro de león momentáneamente abandonado por su madre. Inconsciente del peligro, toma al animalito en sus brazos para llevarlo con él. Mientras tanto, la leona, advertida por el ruido o el olor, vuelve hacia su cubil, luego sigue la pista del niño ignorante del peligro. Le va a la zaga. Llega cerca del campamento donde los padres, aterrorizados, divisan a su hijo y a la fiera que, sin duda, va a arrojarle de un momento a otro sobre el imprudente raptor de su pequeño. Detengamos un instante la descripción. Hasta aquí todo se ha hecho mediante un montaje paralelo y este suspense tan ingenuo parece de lo más convencional. Pero he aquí que, para estupor nuestro, el director abandona los planos cortos que aíslan a los protagonistas del drama para ofrecernos, en el mismo plano general, a los padres, al niño y a la fiera. Este solo encuadre, en el que todo trucaje parece inconcebible, autentifica de golpe y retroactivamente el montaje banal que lo precedía. Vemos desde ese mismo momento, y siempre en el mismo plano general, al padre que ordena a su hijo que se inmovilice (la fiera se detiene también a cierta distancia), después que deje en la hierba al leoncillo y avance sin precipitación. Entonces la leona viene tranquilamente a recuperar su cachorro y lo lleva hacia la espesura mientras los padres, tranquilizados, se precipitan hacia el muchacho. Es evidente que, de no considerarla más que como narración, esta secuencia tendría rigurosamente el mismo significado aparente si se hubiese rodado por completo usando las facilidades materiales del montaje o incluso de la «transparencia». Pero, en uno y otro caso, la escena no se habría desarrollado nunca en su realidad física y espacial ante la cámara. De forma que, a pesar del carácter concreto de cada imagen, no tendría más que un valor de narración, no de realidad.*

En la mayoría de los casos prácticos el montaje no tiene que ser prohibido. En el caso de McTiernan, quien siempre parte de la intencionalidad de alcanzar la sencillez y claridad en sus filmes, el montaje no sólo es necesario, sino que supone una parte fundamental en sus realizaciones, como veremos a continuación.

Esa prohibición es explicada por Aumont y sus compañeros de la siguiente forma:

*“La situación se podrá representar por medio de una sucesión de unidades fílmicas (es decir, para Bazin, de planos) discontinuas, pero a condición que esta discontinuidad esté lo más enmascarada posible: es la famosa idea de «transparencia» del discurso fílmico, que designa una estética particular (pero de hecho muy extendida, casi dominante) de cine, según la cual el filme tiene como función esencial dejar ver los acontecimientos representados y no dejarse ver a sí mismo como filme”* (AUMONT, Jacques et al: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 74).

Bazin habla de un montaje invisible por cuanto que nunca fuerza la lógica de lo concreto, en otras palabras, habla del montaje narrativo, aquel

---

*No habría diferencia esencial entre la secuencia cinematográfica y el capítulo de una novela que relatan el mismo episodio imaginario. Y así la calidad dramática y moral de este episodio sería evidentemente de una mediocridad extrema mientras que el encuadre final, que implica la puesta de los personajes en la situación real, nos lleva de golpe a la cumbre de la emoción cinematográfica [...] La cuestión no es que el muchacho haya corrido realmente el riesgo representado, sino sólo que su representación fuese de tal forma que respetara la unidad espacial del suceso. Así que se ve que hay casos en los que, lejos de constituir la esencia del cine, el montaje es su negación”. BAZIN, André: ¿Qué es el cine?. Editorial Rialp. Madrid. 2008. Págs.: 76-78.*

cuya finalidad es el desarrollo de la continuidad de la acción, independientemente de las ideas expresadas o sugeridas a favor de los acontecimientos descritos, considerándose con esta denominación el montaje prácticamente todas las películas que se realizan y que fue institucionalizado por los cineastas estadounidenses pioneros. Este tipo de montaje, en consideración de Jean Mitry, no está basado en que las imágenes se conviertan en símbolo, incitando a proseguir el desarrollo de una idea como pretendió desarrollar en cambio Eisenstein en su cine intelectual, sino que lo que persigue es un montaje que contribuya al desarrollo de la acción, en el que los elementos narrativos que se introducen no se convierten en símbolo sino que favorecen la comprensión de lo narrado, al imitar nuestra forma natural de percepción de la realidad a la que las imágenes cinematográficas vicariamente sustituyen.

Lo esencial de la concepción de transparencia baziniana es que:

*“Cualquiera que sea el film, su finalidad estriba en proporcionarnos la ilusión de asistir a sucesos reales que tienen lugar ante nosotros como en la vida cotidiana. Pero esta ilusión encubre una superchería esencia, ya que la realidad existe en un espacio continuo y la pantalla nos presenta de hecho una sucesión de pequeños fragmentos llamados ‘planos’ cuya elección, orden y duración constituyen precisamente lo que denominamos ‘planificación’ del filme. Si intentamos, mediante un consciente esfuerzo de atención, percibir las rupturas impuestas por la cámara al desarrollo continuo del suceso representado y comprender por qué nos son naturalmente insensibles, advertimos que las toleramos porque permiten de todas formas que subsista*

*en nosotros la impresión de una realidad continua y homogénea”*

(Bazin en Aumont, 1985, *op. cit.*. Pág.: 74).

La impresión de realidad continua y homogénea de la que habla Bazin es el resultado de un trabajo formal propio del periodo que suele denominarse como clásico del cine, cuya idea más representativa no sería otra que la continuidad y sus variaciones, es decir, el ‘*raccord*’ (enlace). *“El raccord, cuya existencia concreta se deduce de la experiencia de montadores del «cine clásico» durante decenios, se definiría como todo cambio de plano insignificante como tal, es decir, como toda figura de cambio de plano en la que se intenta preservar, a una y otra parte del corte, los elementos de continuidad”* (Aumont, 1985, *op. cit.*. Pág.: 77). Las figuras de continuidad son numerosas, aunque los teóricos y los propios profesionales del cine siempre han destacado algunas como esenciales, a saber: la continuidad sobre la mirada, la continuidad de movimientos, la continuidad sobre un gesto, la continuidad sobre el eje, etcétera, etcétera. El ‘*raccord*’ puede funcionar poniendo en juego elementos puramente formales y elementos plenamente diegéticos.

En las antípodas de Bazin encontramos al teórico y cineasta soviético Sergei M. Eisenstein, para quien la realidad no tiene ningún interés por sí misma, es decir, fuera de la lectura que se hace de ella carece por completo de utilidad. Como instrumento de lectura de la realidad destaca por encima de todos el cine, pues éste ha de reflejar la realidad dando al mismo tiempo un juicio ideológico sobre la misma; es el filme como discurso articulado.

*“Surge ahí un problema que la teoría baziniana no resolvía (mejor dicho que eludía): el del criterio de verdad de tal discurso.*

*Para Eisenstein, la elección es clara: lo que garantiza la verdad del discurso proferido por el filme es su conformidad a las leyes del materialismo dialéctico y al materialismo histórico (y a veces, dicho de forma más brutal, su conformidad a las tesis políticas del momento). Para Bazin, si hay criterio de verdad, está contenido en la realidad misma: es decir, se fundamenta, en última instancia, en la existencia de Dios” (Aumont et al, 1985, op. cit.. Pág.: 81).*

Como decimos, el filme como discurso articulado, una articulación definida por el montaje. Para ayudarse, Eisenstein conceptualiza la noción de ‘fragmento’, no necesariamente asimilable al concepto de ‘plano’, como elemento de la cadena sintagmática del filme, como imagen fílmica fácilmente desmembrada en elementos materiales (representación fílmica), y en relación con su referente. De esta forma, el encadenamiento de fragmentos se sustenta en un modelo de ‘conflicto’, es decir, el modo más claro de interacción entre dos unidades cualesquiera del discurso cinematográfico. La lista de estos conflictos puede llegar a ser muy amplia, como demostró el propio Eisenstein en su artículo “Dramaturgia de la forma fílmica” (1929).

*“El montaje será, en este sistema, el principio único y central que rija toda producción de significaciones parciales producidas en un filme dado” (Aumont et al, 1985, op. cit.. Pág.: 84).*



Sería por tanto, dos formas de concebir el montaje para construir el filme, en otras palabras, el cine de la transparencia enfrentado al cine materialista.

Todo esto nos sirve para encuadrar el montaje que desarrolla John McTiernan en su cine, consciente de la necesidad del trucaje para construir el relato, pero tendiendo a conseguir la transparencia discursiva propia de los postulados del cine más clásico. Es por ello que, desechando la idea de realidad baziniana, **McTiernan recurre al montaje para obtener**, no solo una mejor estructuración de la intriga, también **un ritmo vertiginoso** apropiado para sus relatos de acción, que, como ya hemos señalado en el apartado anterior, está destinado a subrayar la espectacularidad y su vivencia por parte del espectador.

Los **cortes** empleados por McTiernan en su montaje requieren de herramientas apropiadas y su correcta utilización para dar esa sensación de transparencia perseguida, en otras palabras, logra **suavizar la fractura del discurso** mediante de la continuidad de las acciones, el encabalgamiento sonoro, ya se trate de música o de sonidos, continuidad en los elementos materiales en pocas palabras, así como en el movimiento de cámara combinado con el montaje por corte.

Dejemos que sea el propio McTiernan quien nos hable de la idea de montaje –y también de su concepción del trabajo de la cámara en el cine que nos servirá de enlace para cuando hablemos de ello a la hora de ocuparnos de la planificación en sus obras- con la que trabaja en sus películas:

“El montaje en una película necesita estar en la misma clave y si estás cambiándola será mejor transformarla en otra clave, como si compusieras un concierto. El color y la luz también poseen sus propias melodías visuales. Es duro porque se me conoce por ‘el chico del cine de acción’, capaz de utilizar diez mil ametralladoras y cosas que estallan por los aire... Cuando rodé “Jungla de cristal” intenté hacer un ‘thriller’ descubriendo a la vez la buena historia que ocultaba. Había también un montón de cosas técnicas que deseaba hacer, como tener una cámara realmente activa. Cuando empecé en este negocio, la norma era que no podías cortar un plano en el que la cámara estaba en movimiento y engarzarlo con otro ‘travelling’. Al inicio de “La caza del Octubre Rojo” despedí al montador del filme –premiado por la academia- porque, literalmente, no sabía cómo montar un material así. No sabía cómo apanárselas con una cámara en movimiento y lo que yo llamo un narrador activo. Todo esto lo aprendí de filmes europeos muy ‘esotéricos’. Al igual que Paul Verhoeven, tomé la tecnología que los europeos desarrollaron en los sesenta y la apliqué a los filmes comerciales americanos. Paul es un expresivo narrador en el que su cámara está siempre activa. Y creo que es una cámara muy agresiva. Si piensas en películas americanas anteriores a la influencia europea de los sesenta, no hay un narrador activo. Con pocas excepciones, la cámara sólo fotografiaba la acción y no tenía realmente voz propia” (McTiernan en *Dirigido por*, número 283, octubre, Barcelona, 1999. Pág.: 54. El subrayado es nuestro).

**El montaje, como el ritmo, en el cine de John McTiernan es rápido, acelerado, es decir, su narrativa está marcada perfectamente por el ritmo y el *tempo*, donde el papel que juega el montaje es esencial, así como la planificación y la movilidad constante de la cámara. Todo ello refuerza la espectacularidad de sus filmes, reforzando sus aspectos dramáticos y explosivos (aquí interviene el recurso del llamado «efecto trampolín» del que luego hablaremos).**

El montaje de planos en movimiento debe funcionar correctamente, es decir, debe ser tan preciso como un mecanismo de relojería para permitir la legibilidad del filme por parte del espectador, algo que está relacionado con la visualización de la película por parte de McTiernan como si de una composición, de una partitura, se tratase. Montaje, ritmo y espacio (*Cahiers du cinéma*, número 690, junio. Paris, 2013. Pág.: 91):

*“Vayamos a lo esencial: ¿cuál es la diferencia entre un filme de John McTiernan y los muchos ‘blockbuster’ de acción realizados en Hollywood desde 1987?. Probablemente su inaudita pureza en materia de lectura del espacio. Dos obras cruciales de McTiernan se erigen como prototipos y balizas para todo el cine de acción realizado durante los últimos treinta años. El primero es “Jungla de cristal”, que se desarrolla en un único lugar (la gran torre de Los Ángeles invadida por terroristas), donde la arquitectura interna funciona como un reloj formal y narrativamente con una impecable precisión. La articulación en la danza de planos (casi siempre en movimiento) y la fluidez del decoupage pliegan el filme sobre una única regla de puesta en*

*escena: la aprehensión más concreta, más rigurosa y más orgánica posible del lugar donde el espectador está inmerso”.*

McTiernan completa las palabras del cuaderno de cine francés:

*“Me costó encontrar un montador. Terminé contratando a una persona que trabajó con Paul Verhoeven [se refiere a Frank J. Urioste, montador del filme “Robocop” (1987)]. Montar imágenes en movimiento era más difícil en aquella época, el público no estaba tan acostumbrado como hoy. El editor de “Jungla de cristal” nació en una familia de músicos, su padre era director de orquesta, y veía los movimientos de la cámara como una música. En la sala de montaje se dejó llevar por las imágenes, viendo la manera en que se movían, buscando de un lugar a otro, si el ojo estaba preparado, etcétera. Es como una clave: debes ser bueno para leer una partitura, para pasar de una nota a otra y en el tiempo adecuado” (McTiernan en Cahiers du cinéma, número 690, op. cit.).*

McT siempre ha tenido claro que un buen resultado en el montaje depende de la elección del operador de cámara y del montador, y que éstos dejen decidir al director hasta cierto punto, para imprimir su personalidad al filme:

*“Me preocupaba mucho la sensación del movimiento de cámara. Técnicamente era mi mayor preocupación en aquellos tiempos. En “Depredador” lo había hecho bastante y casi me despiden por rodar con movimiento de cámara ya que el montador*

*dijo: «eso va contra las reglas». Por eso contratamos a Jan de Bont [como operador y director de fotografía en “**Jungla de cristal**”], por sus movimientos de cámara en “El cuarto hombre”. Frank Urioste, que había montado “Robocop”, una película de Paul Verhoeven, debió de ser su primera película americana y en ella empleó mucho movimiento. Intentaba encontrar un montador...había un montón de teorías estúpidas sobre lo que podías hacer y no, y si eres un cineasta joven, tienes que...si el montador no estaba de acuerdo, iría con críticas al estudio a tus espaldas: «esta película es muy difícil de montar porque...» [...] Esa era mi mayor preocupación a la hora de contratar a Urioste. Me apoyó mucho en cuanto a lo de cortar en movimiento. Entre los dos investigamos qué se podía hacer y qué no. Estuve rodando tomas alternativas de casi todos los planos durante un tiempo. Rodaba el movimiento a diferentes velocidades para que Frank pudiera montarlo igualando la velocidad de movimiento. Pero poco a poco descubrimos que no era necesario. Mi sentido de la sincronización mejoró y cada vez lo hacíamos menos”<sup>623</sup>.*

Obsérvese la reiteración en las palabras de McTiernan acerca de la relación y cercanía existente entre componer una partitura y realizar, montar, un filme.

El montaje estará pues caracterizado por una cadencia o ritmo muy marcado. McTiernan es consciente del poder del montaje para la construcción de una escena de acción, pero también sabe resaltar o

---

<sup>623</sup> Extraído de los comentarios del director de la edición en deuvédé del filme “*Jungla de cristal*”. Consultar bibliografía.

subrayar su abuso en la cimentación del ritmo del filme. Si comparamos dos escenas similares de *“El último gran héroe”* donde tienen lugar unos enfrentamientos frontales de dos vehículos podemos apreciar de forma gráfica esta idea. El primer enfrentamiento tiene lugar en la película de ficción *“Jack Slater IV”*, entre Slater y una cuadrilla de secuaces que le persigue hasta un callejón sin salida; cuando el coche de Slater queda atrapado en éste, su única opción en enfrentarse directamente a ellos, jugar «a ver quién aguanta más». La escena está construida siguiendo los convencionalismos del género, numerosos planos previos a la acción para aumentar la tensión y varios describiendo la acción misma. En total 31 planos que incluyen primeros planos de los rostros de los conductores, así como planos detalle de sus pies pisando el embrague y ‘encabritando’ sus vehículos o de las ruedas chirriando y echando humo antes de salir a la carrera.

En cambio, cuando, en el mundo real de Danny, tiene lugar un enfrentamiento similar, McTiernan relaja el montaje, construyendo la escena con tan sólo 5 planos. Un plano medio desde el interior del coche para llegar hasta el callejón donde tendrá lugar la acción, un plano general para describir la acción del oponente, el coche (taxi) donde se encuentra Benedict, y un único plano medio abierto acompañado de un movimiento de cámara para describir la carrera y el choque final. Ningún plano tiene una duración menor de tres segundos, alcanzando, en el caso del plano final, que muestra el corto trayecto y el choque entre los coches, hasta 24 segundos de duración ininterrumpida, es decir, sin la inclusión de breves planos detalle de los rostros de los pilotos, de los pedales de los vehículos o de las ruedas de los mismos. Este sencillo montaje, que contiene al mismo tiempo las características de planificación de McTiernan, disiente con el

acelerado ritmo de cortes que suele impregnar las escenas de acción de factura hollywoodiense, explicitando la conciencia que el director tiene del uso que se da al montaje, es decir, cualquier otro realizador hubiera rodado y montado las escenas de forma similar, recurriendo a numerosos cortes para acelerar el ritmo, pero McTiernan quería señalar la diferencia existente entre el mundo ficticio de la película de acción protagonizada por Slater y el mundo real, donde las acciones tienen consecuencias más graves y no necesitan de tantos cortes para reforzar su tensión, suspense y *tempo*. En otras palabras, el montaje por corte compuesto de numerosos planos no es para McTiernan un principio de construcción del ritmo normativo dentro del cine hollywoodiense –aunque lo sea-, sino una característica a partir de la cual desarrollar un montaje que ayuda al ritmo de sus filmes, en definitiva, un rasgo más de su sello autorial.

Este montaje, como ya hemos señalado a la hora de hablar de otros estilemas, facilita al espectador la comprensión del espacio de la acción, la geografía del filme en palabras de McT, para lo cual es importante la fluidez y precisión con la que se encadenan los planos, con la que se realiza el montaje.

Permítasenos desglosar a continuación el montaje de una escena de acción de “*Jungla de cristal*”, y que ilustrará lo que intentamos exponer, en la que John McClane se enfrenta a uno de los villanos, Karl:

<b>Número de plano</b>	<b>Escala (tamaño)</b>	<b>Duración</b>	<b>Descripción</b>	<b>Fractura suavizada con</b>
1	Plano detalle. Movimiento del personaje hasta plano abierto.	10 segundos	McClane camina cojeando por la azotea.	
2	Plano abierto picado.	7 segundos	McClane ve algo en la parte superior.	Encabalgamiento de diálogo; música.
3	Plano medio. Acercamiento de la cámara ligero.	10 segundos	McClane sube del todo.	Música; continuidad de movimiento.
4	Primer plano.	2 segundos	John descubre los explosivos.	Música; continuidad de movimiento.
5	Plano detalle. Desenfoque.	3 segundos	Explosivos preparados.	Música; continuidad de la mirada.
6	Primer plano. Movimiento de la cámara (prolongación del 4).	8 segundos	McClane reacciona ante los explosivos.	Música; continuidad de la mirada.
7	Plano medio abierto. Movimiento de cámara.	12 segundos	John intenta avisar a Carl, pero es descubierto por Karl.	Música; continuidad de acción; encabalgamiento de diálogo.
<b>INTERRUPCIÓN – SORPRESA Y TENSIÓN.</b>				
8	Plano medio (continúa el plano 7).	11 segundos	Karl desarma a John, pero éste le golpea, empujándolo.	
9	Plano general.	3 segundos	Karl se tambalea por el golpe y John le encima.	Música; continuidad de acción (puñetazo) y movimiento.
10	Plano detalle abierto.	2 segundos	Unos barriles se caen por el forcejeo entre los dos.	Música; sonido; continuidad de acción.
11	Plano general (continúa el plano 9).	2 segundos	McClane golpea a Karl.	Música; sonido; continuidad de acción.
12	Plano medio	5 segundos	Desde detrás	Música; sonido;



	ligeramente picado.		de Karl: éste es golpeado.	continuidad de acción.
13	Plano medio.	2 segundos	Karl es golpeado. Desde detrás de John.	Música; sonido; continuidad de acción. PLANO.
14	Primer plano abierto ligeramente picado.	1 segundo	McClane se esfuerza en atacar.	Música; sonido; continuidad de acción. CONTRAPLANO.
15	Primer plano abierto, ligeramente contrapicado (opuesto al plano 14).	2 segundos	Karl se defiende.	Música; sonido; continuidad de acción. PLANO.
16	Continuación del plano 14.	1 segundo	McClane es repelido y golpeado.	Música; sonido; continuidad de acción. CONTRAPLANO.
17	Primer plano.	1 segundo	Karl golpea ahora.	Música; sonido; continuidad de acción. PLANO.
18	Continuación del plano 14.	2 segundos	McClane es lanzado al suelo.	Música; sonido; continuidad de acción. CONTRAPLANO.
19	Plano medio abierto. Movimiento de cámara y de personaje.	2 segundos	McClane cae al suelo.	Música; sonido; continuidad de acción.
20	Plano medio abierto.	2 segundos	Karl se acerca a John.	Música; sonido.
21	Plano medio abierto (prolongación del plano 19).	2 segundos	Karl golpea a McClane.	Música; sonido; continuidad de acción (patada).
INTERRUPCIÓN – SUSPENSE (¿DERROTA?).				
22	Primer plano.	2 segundos	McClane dolorido, en el suelo, levanta el rostro.	Música.
23	Plano medio (prolongación del plano 20).	2 segundos	Karl se mueve hacia John para golpearlo de nuevo.	Música; continuidad de la mirada.

24	Plano medio.	1 segundo	Desde detrás de John: éste recibe otra patada.	Música; sonido; continuidad de acción.
25	Primer plano abierto.	5 segundos	John cae al suelo. Levanta la mirada y ve una arma; intenta cogerla.	Música; sonido; continuidad de acción.
26	Plano medio (prolongación del plano 20).	2 segundos	Karl se mueve alrededor de John.	Música; sonido; continuidad de acción (en el anterior vemos las piernas de Karl).
27	Plano medio.	1 segundo	McClane recibe un nuevo golpe.	Música; sonido; continuidad de acción (patada).
28	Plano medio cenital.	2 segundos	John cae tras otro golpe.	Música; sonido; continuidad de acción (patada).
29	Plano medio abierto.	2 segundos	Karl se dirige de nuevo a por John.	Música; sonido; continuidad de la mirada.
30	Plano general.	2 segundos	Karl pate a John una vez más.	Música; sonido; continuidad de acción.
31	Continuación del plano 28.	2 segundos	Karl sigue golpeando a John.	Música; sonido; continuidad de acción.
32	Plano medio.	4 segundos	John recibe una patada y caer; Karl se lanza sobre él pero es repelido.	Música; sonido; continuidad de acción.
33	Plano medio cerrado (centra la acción del plano anterior).	3 segundos	Ahora McClane golpea a Karl.	Música; sonido; continuidad de acción (del anterior a éste).
34	Primer plano abierto.	3 segundos	John golpea a Karl con saña.	Música; sonido; continuidad de acción y encabalgamiento de diálogo.
INTERRUPCIÓN – SUSPENSE (¿VICTORIA?).				
35	Plano general	4 segundos	Karl cae de	Música.

	hasta plano detalle. Movimiento de cámara.		espaldas; ve una arma y se acerca a ella.	
36	Plano medio.	2 segundos	John ve a Karl coger la arma e intenta huir.	Música; sonido; continuidad de la mirada.
37	Plano medio.	2 segundos	Karl, desde el suelo, apunta y dispara.	Música; sonido; continuidad de acción y de la mirada.
38	Continuación del plano 36.	2 segundos	McClane es herido al huir.	Música; sonido; continuidad de acción (disparo)
39	Plano medio; ligero movimiento de cámara.	1 segundo	John atraviesa una puerta herido. Contraplano del anterior.	Música; sonido; continuidad de acción.
40	Continuación del plano 37.	Menos de 1 segundo	Karl sigue disparando.	Música; sonido; continuidad de acción (disparos).
41	Plano detalle.	1 segundo	Disparos sobre la puerta por donde ha huido John.	Música; sonido; continuidad de acción (disparos).
INTERRUPCIÓN – Tensión (HERIDO).				
42	Plano general. Movimiento lateral de cámara hasta plano medio.	7 segundos	Karl, sigue a John por la puerta, pero éste, escondido, le golpea.	Música; sonido; continuidad de acción (golpe).
43	Plano medio contrapicado.	1 segundo	John salta sobre Karl.	Música; sonido; continuidad de acción.
44	Plano general picado.	2 segundos	John cae sobre Karl; forcejean sobre un carro móvil.	Música; sonido; continuidad de acción (salto).
45	Plano medio. Movimiento de cámara siguiendo la acción hasta plano cerrado.	5 segundos	Karl y John luchan sobre el carro.	Música; sonido; continuidad de acción.

INTERRUPCIÓN – Tensión Y SUSPENSE.				
46	Plano general. Ligero movimiento de cámara.	2 segundos	Karl, recuperado, golpea a John.	Música.
47	Plano medio.	1 segundo	McClane recibe una patada y cae sobre unos escalones.	Música; sonido; continuidad de acción (patada).
48	Continuación del plano 46 (termina el movimiento de cámara).	1 segundo	John cae y se prepara para el siguiente golpe.	Música; sonido; continuidad de acción.
49	Plano medio picado.	1 segundo	Karl ataca pero McClane se defiende.	Música; sonido; continuidad de acción.
50	Primer plano abierto; ligero contrapicado.	2 segundos	John interrumpe el golpe, propina un cabezazo a Karl y lo agarra por el cuello.	Música; sonido; continuidad de acción.
51	Continuación del plano 49.	2 segundos	John, con Karl agarrado, lo arrastra escaleras arriba.	Música; sonido; continuidad de acción.
52	Plano medio lateral.	3 segundos	Ambos forcejean.	Música; sonido; continuidad de acción y de diálogo.
53	Continuación del plano 49. Movimiento de acción y personajes hasta primer plano.	8 segundos	John golpea y enrolla unas cadenas al cuello de Karl.	Música; sonido; continuidad de acción.
54	Primer plano abierto.	2 segundos	Con la cadena al cuello de Karl, McClane lo empuja escaleras abajo.	Música; sonido; continuidad de acción.

55	Plano general.	2 segundos	McClane se desliza barandilla abajo dejando colgado a Karl.	Música; sonido; continuidad de acción.
56	Plano general lateral. Movimiento de cámara.	2 segundos	John sigue bajando, asfixiando a Karl.	Música; sonido; continuidad de acción.
57	Plano medio.	1 segundo	John cae al suelo y suelta la cadena.	Música; sonido; continuidad de acción.
58	Continuación del plano 56. Ligeró movimiento de cámara, acercamiento y giro para seguir la acción.	2 segundos	Karl se estampa contra la pared y queda colgado.	Música; sonido; continuidad de acción.
59	Plano medio cerrado. Detalle de una arma; movimiento de cámara hacia arriba, hacia el rostro de John.	3 segundos.	John coge una arma, mira brevemente a Karl y se va.	Música; sonido; continuidad de acción.
60	Primer plano abierto.	3 segundos	El rostro de Karl aparentemente muerto.	Música; sonido; continuidad de acción y de la mirada (de John).

El montaje de McTiernan no pierde en ningún momento el objetivo de ofrecer claridad en lo que al espacio de la acción se refiere para con el espectador. La duración de los planos no baja del segundo, reservando los planos de menor duración para ofrecer detalles o centrar la acción en algunos elementos concretos. Coreografía la acción y combina los movimientos de la cámara (ahorra algunos cortes innecesarios, por ejemplo, cuando algún personaje, ocurre tanto con John como con Karl, se percata de la presencia de una arma) con los de los personajes o la acción,

para no perder la orientación geográfica. Incluso introduce un ‘juego’ de planos-contraplanos, como si de una conversación dialogada se tratase, en el enfrentamiento físico entre McClane y Karl. Para suavizar la fractura del discurso recurre, no podía ser de otro modo, a la música de tensión y suspense; la secuencia de la lucha entre los dos personajes está interrumpida porque se incluye en el tercio final del filme, en sus momentos más climáticos previos al enfrentamiento final entre McClane y Hans. Los interludios están ocupados por otras acciones que atañen a otros personajes más secundarios, así como al antagonista. La continuidad de la música permite mantener el ritmo. Igualmente, el *raccord* es mantenida en todo momento, ya se trate de acciones, que comienzan en un plano, continúan o finalizan en el siguiente, de miradas o de diálogos (encabalgamientos) –las fanfarronadas proferidas por McClane durante su enfrentamiento para mantener la tensión que necesita para salir victorioso-.

La característica más destacada del montaje de McTiernan y que lo diferencia y aleja de la influencia del video musical y los videojuegos del cine contemporáneo, es la duración de sus planos y la sucesión de los mismos manteniendo la coherencia en su escala y en la, nuevamente, orientación espacial del escenario de la acción. En otras palabras, McTiernan mantiene la esencia del montaje sin caer en lo que Eric Lichtenfeld denomina «edición furiosa» característica del montaje cinematográfico, especialmente en el cine de acción, de los filmes de los años noventa hasta nuestros días, influenciados, como decimos, por la rapidez y el exceso, barroquismo, en la imagen propia de los videos musicales y, muy especialmente, de los videojuegos. Lichtenfeld, al comparar el montaje de la película dirigida por McTiernan –“*Jungla de cristal*”- con la segunda parte dirigida por Renny Harlin –“*La jungla 2*.

*Alerta roja*”-, destaca la reducción de la duración de los planos en sus escenas de acción:

*“La escena más comparable en la primera “Jungla de cristal” es el tiroteo en el piso de ordenadores, donde la duración de los planos es casi el doble. Justo dos años después, “La jungla 2. Alerta roja”, anticipa la edición furiosa de las producciones de Jerry Bruckheimer dirigidas por Michael Bay y Simon West, que se convertirán en emblema de las películas de acción de los noventa”*<sup>624</sup>.

Los años noventa traerán consigo un montaje, una edición furiosa, influenciado por los videos musicales y los videojuegos, caracterizado por la reducción de la duración de los planos y de sus escalas –tamaño-, concatenando planos muy cortos y muy breves, desorientando al espectador al no coordinarse con los movimientos de los personajes y de la acción, ni ofrecer, de forma intercalada, planos generales o descriptivos de situación, para tener una visión de conjunto de la escena. Es decir, todo lo contrario al uso que del montaje hace John McTiernan. Ahora bien, hay planos en el montaje de McT, como hemos visto en el desglose de la escena analizada, cuya duración alcanza los dos segundos, cuando no apenas un segundo, y, en una sola ocasión, menos de un segundo; pero la sensación de recepción por parte del espectador no es de exceso de cortes, ni tampoco queda éste abrumado ante el exceso de información propiciada por estos numerosos cortes, porque, pese a tener una duración breve, no se pierde la orientación espacial, la geografía del filme como señala el propio McTiernan.

---

<sup>624</sup> LICHTENFELD, Eric: *Action speaks louder*. Editorial Wesleyan University Press. Middletown (Connecticut). 2007. Pág.: 168.

La edición digital y la popularidad de algunos programas de edición aparecidos en la última década el siglo pasado han permitido realizar más cortes en menos tiempo. Para algunos montadores de la vieja escuela, estas nuevas formas de edición

*“no permiten una visión periférica. La imagen está frente a ti, y te absorbe; tu cerebro queda atrapado. Pero si lo ves en una pantalla grande, la acción está ahí [...] La gente no entiende que una pantalla grande es un medio diferente de una pantalla pequeña. Y ahora cualquiera puede ver cortes en Avid, y es víctima de una forma de trabajo que exige ir más rápido y más rápido. Bueno, esto no es necesariamente mejor”* (Francis Bruce, citado por Lichtenfeld, 2007, *op. cit.*. Pág.: 182).

En este sentido, es difícil saber si esta forma de montaje mutila o exalta la excitación de las escenas de acción. El ritmo es más vertiginoso, cierto, hasta límites insospechados, pero el agobio producido en el espectador impide alcanzar el objetivo principal del cine de acción, y que no es otro, como ya hemos citado, que introducir al público en el lugar donde se desarrolla la acción, algo que es imposible si uno no puede leer el filme con corrección y ser consciente de la geografía del espacio narrativo.

Este tipo de montaje empleado por McTiernan no es exclusivo de su cine, ya se encuentran algunos rasgos de este tipo de edición en filmes de acción y del oeste como los dirigidos por Sam Peckinpah por ejemplo.



*“Gran parte de la edición del ataque al campamento de la guerrilla en “**Depredador**” está por debajo de uno o dos segundos de duración. La diferencia, sin embargo, con respecto a las películas de Bay, es que estas películas tempranas no sacrifican la continuidad y la geografía a favor de la sobrecarga sensorial”<sup>625</sup>.*

McTiernan, por lo tanto, y en relación con los estilemas anteriores, logra crear una sensación y una atmósfera de claustrofobia mediante un montaje caracterizado por el corte sin perjudicar la narración, es decir, sin sacrificar la continuidad ni la geografía del espacio.

Cuando mencionamos que McTiernan tiene predilección por el montaje externo, lo hacemos oponiendo éste al montaje interno caracterizado por las alambicadas coreografías actorales (y también por complejos movimientos de cámara) propias de directores como Orson Welles o Luis García Berlanga; en el caso del autor estadounidense, también entran en juego elementos técnicos como la profundidad de campo y la planificación, cuya importancia resaltaremos a continuación en el sello autorial de McTiernan, es decir, Welles, por ejemplo, emplea una amplia profundidad de campo –la mayoría de los elementos del cuadro están enfocados o se van enfocando en función del avance narrativo– organizando de esta manera la escena sin necesidad de recurrir al corte y yuxtaposición de diversos planos. Esta es una opción también empleada por McTiernan, que podemos observar perfectamente en algunas escenas dialogadas, montando las conversaciones combinando la articulación de plano-contraplano con movimientos rápidos de cámara de un interlocutor a otro. Podemos verlo con claridad en la segunda conversación que

---

<sup>625</sup> Lichtenfeld, 2007, *op. cit.*. Pág.: 182. El subrayado es nuestro.

mantienen la capitana Osborne y Hardy con Kendall en el hospital militar donde este último se recupera en el filme “**Basic**”, armonizando la conversación mediante el uso de planos y contraplanos de los diferentes personajes según avanza la narración con movimientos de cámara de un personaje a otro cuando éstos tienen la palabra (volveremos sobre ello cuando nos ocupemos de los diálogos en las películas de McTiernan).

El montaje interno, en palabras de García Jiménez, permite que el director

*“encadene planos diferentes o los transforme a través de los movimientos de cámara o de objeto”* (García Jiménez, 1993, *op. cit.*. Pág.: 244).

En este sentido podemos afirmar que John McTiernan visualiza y rueda sus filmes teniendo **muy presente el montaje externo** para construir el ritmo y el *tempo* de los mismos, así como demás agentes de la narración –personajes, escenarios, etcétera-, pero también **el montaje interno considerando éste no como la organización de movimientos actorales, de los personajes se entiende, sino como la ordenación de movimientos de cámara y recursos técnicos como la profundidad de campo y los términos enfocados o desenfocados dentro del cuadro para construir la escena**. Sobre estos últimos profundizaremos en los puntos siguientes. Ahora bien, admitimos que las más de las veces, las voces más autorizadas han establecido el montaje interno como únicamente la transformación significativa del plano gracias a los movimientos de los personajes y de la cámara, por lo que la utilización que hace McTiernan sería meramente

funcional, ya que a través del enfoque y desenfoco lo que está haciendo es ampliar la información, ya se trate del plano o de la secuencia en cuestión.

En definitiva, el montaje en el cine de McTiernan se caracteriza por los numerosos cortes, pero al mismo tiempo trabaja siguiendo cierto principio de economía narrativa cuyo rasgo principal es, una vez más, su constante movimiento de cámara.

Teniendo todo en cuenta, y para dar por finalizado este análisis, desarrollaremos el estilema del montaje del sello del cine de John McTiernan de la siguiente forma:

*“El montaje combina el corte para la sucesión –yuxtaposición- de imágenes de breve duración y diferente tamaño (escala) –montaje externo-, con movimientos continuos de una cámara activa y la articulación de la profundidad de campo (enfoco) para añadir más información y suavizando, de esta forma, la fractura del discurso”.*

El montaje en el cine de McTiernan es fundamental para la construcción del ritmo (algo no exclusivo de él, lo admitimos). Gracias al montaje, McT suaviza las fisuras (o posibles fisuras) del discurso, como pudieran ser la falta de continuidad, la falta de sentido, desinformación o la falta de ritmo por ejemplo, al tiempo que pone en funcionamiento elementos hipnóticos como la música o el sonido, superando, en ocasiones, la dificultad de ofrecer un montaje de planos en movimiento.

Este montaje permite a McTiernan centrar la narración en lo importante –el ‘qué’-, sobre todo cuando activa y desactiva elementos

enfocados o desenfocados dentro del plano, y en la forma de contarlos –el ‘cómo’-. Es un montaje que no sacrifica la continuidad ni la geografía del espacio del filme, es decir, no desorienta al espectador ni lo sobrecarga de información sensitiva.

No podemos pasar al siguiente apartado sin dejar de mencionar, como ya hemos hecho con otros estilemas tales como el dedicado al ritmo, que su importancia y valor deriva, en parte, de su combinación con otros estilemas, algunos ya expuestos y otros aún por dilucidar, como los referidos a la planificación y la puesta en escena, nuestros siguientes objetivos.

## **VI. 6. Planificación y movimientos de cámara.**

El discurso cinematográfico que John McTiernan emplea para la construcción de personajes, escenarios, ritmo y demás elementos de la historia narrativa, se fundamenta, como ya hemos señalado, en el montaje, del mismo modo que lo hace en la detallada planificación de sus filmes –visualización en sus propias palabras: “*Mi forma particular de trabajar –o el modo particular en que mi cerebro lo hace- es por medio de la pre-visualización de toda la película o al menos una gran parte de ella. Tengo que ser capaz de ver la película cuando cierro los ojos*”- en la que ahora profundizaremos, igual que en una puesta en escena diseñada para subrayar el poder de la imagen, sobre la que luego incidiremos.

La planificación de McTiernan se caracteriza por **no trabajar con ‘storyboard’ o guión gráfico**, a excepción de las escenas en las que se han de insertar o integrar efectos especiales complicados, e incluso en estos casos, McT siempre aboga por la sencillez y la claridad –rasgo esencial de su cine–:

*“Visualizo todo excepto aquello que me puede meter en problemas, y no lo hago. No trabajo con guiones gráficos porque es difícil que en una sola imagen puedan concentrarse las complicaciones de lentes que la escena o el plano necesita, y que la mayoría de los artistas de ‘storyboard’ no entienden. Te lleva mucho tiempo explicarles como trabaja la distorsión. Inviertes más tiempo en dibujar una maldita imagen que lo que puedes hacer con una cámara en dos minutos. Pero si trabajo con ‘storyboards’ en cosas que van a ser específicamente discutidas con otra gente, como los planos con efectos especiales. Si vas a contratar a una casa de efectos especiales para un plano, tienes que ser muy explícito. Tienes que estar dispuesto a discutir con otra gente así que lo mejor es llevar en un dibujo lo que quieres. Básicamente lo he encontrado una pérdida de tiempo. Te distrae de lo que tienes frente a ti”<sup>626</sup>.*

McT sigue aclarando su postura:

*“Aunque es útil para los efectos especiales, es muy difícil y muy largo retratar, a través de la mano de otro, todos los matices*

---

<sup>626</sup> John McTiernan en EMERY, Robert J.: *The directors. Take two*. Editorial Allworth Press. Nueva York. 2002. Pág.: 179.

*que quieres introducir en una imagen. Es más fácil con la propia cámara. Hubo un tiempo en que cada planificación de cada plano era para mí una obsesión... ”*<sup>627</sup>.

Finalmente:

*“El guión gráfico es importante para los efectos especiales, pero es una pérdida de tiempo. Planifico en mi cabeza y sólo describo la secuencia a unas pocas personas, que las más de las veces es sólo una explicación de cómo vamos a utilizar el lugar: filmaremos este plano aquí, el personaje va de este punto a ese otro... ¡Es simple!. El cine es una experiencia de síntesis”*<sup>628</sup>.

Este rechazo a trabajar con guiones gráficos siempre que no sea necesario también le lleva a recelar de las empresas especializadas en efectos especiales, haciendo que **su cine se caracterice**, en lo referente a la **construcción de escenas por la invención y la artesanía**, que conlleva un meritorio ahorro de costes, algo esencial dentro de la industria hollywoodiense. *“Para los extraordinarios ‘travellings’ por los bosques dañados de “El guerrero número 13”, cuando la cámara sigue a los caballos por el barro, McTiernan y algunos de sus técnicos pasaron varias semanas en su rancho confeccionando vehículos que mezclaban motores de camión, chasis de ‘quads’ («para seguir a los caballos entre los árboles»), y un modelo de jeep utilizado en la guerra de Vietnam y otras piezas recuperadas de diversas casas y garajes. «Aquí hacerlo tiene un coste de 20.000 dólares, mientras que si contratas a una empresa de efectos*

---

<sup>627</sup> McTiernan en *Cahiers du cinéma*. Número 577. Marzo. París. 2003. Págs.: 18-25.

<sup>628</sup> McTiernan en *Cahiers du cinéma*. Número 690. Junio. París. 2013. Pág.: 90.

*especiales y efectos mecánicos y automovilísticos de Hollywood, el precio se multiplica por diez». Esta mezcla de invención y artesanía es una suerte de casa para todas las películas del autor, lejos de las grandes superproducciones que gastan millones de dólares con total impunidad” (Cahiers du cinéma, 690, op. cit.. Págs.: 91-92).*

La planificación, no podía ser de otro modo, está influenciada por el ritmo perseguido y el marcado montaje empleado, así como por los ámbitos claustrofóbicos que desprenden sus imágenes, sus encuadres. Al no existir enrevesados movimientos corales de los actores, ni siquiera cuando en la escena intervienen pequeños colectivos, más allá de la caracterización de la escena en cuestión (es decir, no podemos pedir que los extras que aparecen en imagen durante la segunda batalla entre los vikingos y los Wendol permanezcan quietos), la planificación está fundamentada en la acción y los personajes principales, por lo que no existen complicados movimientos de cámara –no nos cansaremos de repetir que la claridad y la sencillez son los objetivos principales perseguidos por McTiernan-, siendo ésta como es una cámara activa, en constante movimiento y que posibilita, como ya hemos señalado en el apartado anterior, organización interna del plano atendiendo a la profundidad de campo y los términos enfocados y desenfocados dentro del cuadro, dentro de la imagen. En pocas palabras, cámara activa y en movimiento, pero no enredadas coreografías actorales –personajes demasiado móviles dentro de la escena al más puro estilo García Berlanga- ni complejos desplazamientos de cámara. Aunque las soluciones que este tipo de planteamientos de planificación requieren puedan parecer convencionales, McTiernan sabe encontrar soluciones narrativas originales, como ya hemos mencionado, como pudieran ser, además de la introducción de una cámara en constante movimiento en escenas de acción hasta el

momento caracterizadas por un estatismo capaz de encuadrar toda la espectacularidad de la acción, montar planos en movimiento, pasar de uno a otro por corte y encadenando sin esperar a que el movimiento del plano precedente haya terminado. Por difícil que pudiera parecer, este tipo de modo de trabajo está acompañado, y ofrece, claridad en la puesta en escena, como veremos más adelante.

La planificación, como la creación de escenarios, el ritmo y el montaje, persiguen empujar al espectador, sumergirlo en la acción, en el lugar donde tiene lugar ésta, por lo que la planificación de McTiernan ayuda a que el espectador psicológicamente mire a través de los ojos del héroe o héroes protagonistas, en algunas ocasiones acompañando a éste mientras se desplaza por el espacio mediante los planos de seguimiento o *'tracking shots'*, para presentar el escenario o durante la acción o los momentos previos a ésta. Recordando lo ya expuesto sobre la figura del narrador y del narratario, la plasmación del sello de autor a la hora de presentar el mundo de ficción.

**La planificación en el cine de John McTiernan utilizará la cámara para mostrar lo que le interesa, utilizando movimientos para significar lo importante para la acción o para el personaje, y que es destacado para el espectador, colocándose en ocasiones cerca de la posición de éste (personaje), y otras alejándose (omnisciente) para subrayar elementos de la acción de especial importancia para la intriga.** En pocas palabras, se centra en la historia, y el discurso empleado enfoca los elementos –sucesos y existentes- que hacen avanzar la narración.



La planificación da lugar pues a la utilización de la cámara, su posición, su encuadre, sus movimientos, su óptica, etcétera. La precisión de puesta en escena, de selección de encuadres o ángulos, refuerzan el trabajo de dirección y el sello de autor de McTiernan (algo a lo que no es ajeno el trabajo con los actores, ellos son, junto con la acción, lo que ocurre delante de la cámara). En ocasiones, McTiernan recurre al llamado «arreglo en montaje». Hemos podido ver algún ejemplo de ello en la secuencia de acción desglosada en el apartado anterior. McTiernan recurre a interrumpir un plano –que en su conjunto, sin corte, tiene mayor duración- para insertar breves fragmentos –uno o dos segundos- que ayudan a leer la acción y situar, orientar al espectador; en algunas ocasiones subraya o llama la atención sobre algún elemento importante, en otras actúan como contrapuntos, ofreciéndose al juego plano-contraplano. Las más de las veces, **McTiernan opta por mover la cámara o activar términos hasta el momento desenfocados**. Una opción arriesgada porque **no permite su arreglo en la sala de edición** y por ello rechazada por la mayoría de los directores dentro de Hollywood; pero es ahí, precisamente, donde encontramos las elecciones fuera de lo común que hacen a McT poseedor de sello autorial.

La acción, sobre todo en un cine caracterizado por su espectacularidad, incluso cuando ésta es más relajada, aparentemente, como pudiera parecer en “*Los últimos días del Edén*” o en “*El secreto de Thomas Crown*”, es la que marca la necesidad de la ubicación de la cámara, su punto de vista, el cuadro o encuadre necesitado y los movimientos de ésta. McTiernan destaca por la mixtura en cuanto a la escala de los planos, desde primeros planos, generalmente abiertos, esto es, no enmarca solamente el rostro del personaje sino que ofrece algo más de

aire, hasta grandes planos generales o panorámicos donde queda recalcada la espectacularidad de la imagen. Tráiganse a la mente algunos planos de la selva amazónica en “*Los últimos días del Edén*” como por ejemplo el movimiento de cámara panorámico casi circular que nos muestra desde el punto de vista de la doctora Crane y desde lo alto de la copa de un árbol la majestuosidad y el esplendor verde de la jungla (contrarrestado por el humo negro situado al fondo y señal de la inminente destrucción del poblado indígena y de parte de la selva).

Los planos y los movimientos de cámara en McTiernan, ya sean los más convencionales o tranquilos, aquellos que pasan, en primer plano o plano medio, de un personaje a otro mientras éstos conversan, o los más arriesgados y complejos, como el movimiento que sigue a Ibn Fadlan por la recientemente creada muralla defensiva del pueblo vikingo antes de la batalla, se pueden agrupar en dos niveles distintos, a saber, narrativos o descriptivos.

Los planos narrativos derivan de la acción, de los sucesos, de las luchas, de las persecuciones, de los movimientos en general que conllevan las escenas más activas. McTiernan emplea planos general para situar la acción, y planos medios combinados con planos cortos o más cerrados para remarcar las acciones y a los personajes, sus rostros y reacciones, la acción que realizan y la fuerza opuesta que les golpea.

Los planos descriptivos, son los de caracterización, ofrecen información y ayudan a definir los espacios y los ambientes. Tienden a estar mezclados con los narrativos, pues su desarrollo, pese a la actividad de la cámara, es más lento y pueden poner en peligro el *tempo* del filme. El

ritmo, pues, no pierde intensidad. Nuestro director intenta siempre que los planos descriptivos ofrezcan algo más, alguna acción, alguna información o algún elemento que es o será importante para el desarrollo narrativo y que tendrá un papel activo en alguno de los planos narrativos. En el cine de McTiernan los planos descriptivos suelen contar con el movimiento de algún personaje, como aquellos que presentan el espacio de la acción, antes de que ésta tenga lugar, o durante el momento en que ésta se desarrolla. Por ejemplo, la cámara que sigue a McClane en “*Jungla de cristal*” por los niveles inferiores de la azotea del edificio Nakatomi. La cámara sigue al personaje mientras es presentado el escenario, hasta dar una vuelta completa y volver a uno de los puntos de partida. El empleo de un objeto, en este caso, el poster de una sensual mujer ligera de ropa, es, tanto un elemento de orientación como un elemento de información, ubica al personaje y al espectador en el espacio y le dice, al mismo tiempo, que el recorrido ha llegado a su fin, que se ha vuelto a la casilla de salida y el escenario ha sido presentado. O el plano que sigue a Dutch arrastrándose por la jungla en “*Depredador*” hasta que la cámara se eleva por encima de él para mostrarnos el campamento guerrillero donde se desarrollará una parte importante de la acción posterior<sup>629</sup>.

Tanto unos como otros, **planos narrativos como planos descriptivos, están caracterizados por el incansable movimiento y actividad de la cámara de McTiernan**; es decir, ya deriven de la acción u ofrezcan información o descripción alguna, siempre, las más de las veces por mejor decir, ponen en funcionamiento la movilidad de la cámara. La

---

<sup>629</sup> Este tipo de plano y movimiento de cámara se repite, con ciertas y comprensibles salvedades, en otros de sus filmes. Es el caso de “*Los últimos días del Edén*”, cuando la cámara sigue a Crane por un sendero hasta elevarse por encima de ella y mostrarnos, abajo, una fogata y a la tribu, con el doctor Campbell, bailando a su alrededor. En “*El guerrero número 13*”, la cámara sigue a los guerreros vikingos hasta que, una vez por encima de ellos, podemos ver el poblado vikingo al que se dirgíen.

cámara activa que tanto hemos resaltado no ocupa toda la película, también utiliza planos desde una posición fija de la cámara, pero éstos son más normativos y convencionales, por eso nuestro interés y empeño en resaltar los que se salen de dicha norma, en cuyo empleo encontramos las huellas del sello autorial.

Los movimientos de cámara están completados por la puesta en escena, así como por los movimientos de los personajes, pero nada cercano a las coreografías ya citadas, y de la acción, y, del mismo modo, por el empleo de herramientas técnicas como **la profundidad de campo**, que permite **activar varios términos (primero, segundo y tercero) dentro de un mismo plano**, suprimiendo movimientos de cámara breves y poco funcionales y cortes innecesarios (que fracturarían más de la cuenta el discurso).

Es importante tener en consideración que McTiernan no es un director preocupado porque cada uno de sus planos lleve implícita su firma, no es autocomplaciente (aunque aporte algunos ‘auto-guiños’ muy de vez en cuando) ni busca el efectismo por el efectismo, la espectacularidad por la espectacularidad, cuestiones, todas estas, tan características del manierista cine contemporáneo que algunos autores clasifican como post-moderno.

Rodar escenas de acción es una labor complicada, que requiere de mucha preparación, mucha planificación en cuanto a los encuadres y los movimientos de cámara, por eso, la mayoría de las escenas de acción del cine comercial hollywoodiense están rodadas por la segunda unidad de dirección, algo a lo que McTiernan ha recurrido en algunas ocasiones pero

que no es de su agrado por el estatismo que impregna las imágenes, en sus propias palabras<sup>630</sup>, al referirse a las escenas de acción rodadas por el director de la segunda unidad de *“Depredador”*, Craig R. Baxley, donde podemos destacar el ataque de Dutch y sus hombres al campamento guerrillero:

*“Estaba previsto que la segunda unidad filmara el asalto. Todo se hizo con especialistas y cámaras fijas. Todo lo hizo la segunda unidad. Tardaron unas dos o tres semanas, en filmar explosiones, a hombres cayendo sobre colchonetas y ese tipo de cosas. Era un estilo diferente de hacer cine. La mayor parte de lo que yo rodé consistía en varios planos empalmados en desplazamiento de cámara o imágenes que conducían a otras. Las escenas de riesgo se suelen rodar con cámaras fijas. En esta última se veía cómo se deshacen de los tipos del fondo, y luego se enfoca a Dillon en un primer plano. Aquí, alguien le hace una señal a Arnold y lo enfocan a él. Esto lo hizo la segunda unidad. Y se ve que es...Me cuesta decirlo, pero sí, es un plano estático tras otro...”*.

Planificar y rodar escenas espectaculares de acción consume mucho tiempo de rodaje.

*“Cuando trabajas con extras especialistas el proceso es muy lento porque se puede estropear del todo. Cuando disparas una arma de fuego el actor debe usar protección para los oídos y protección para los ojos, también todos los que están involucrados*

---

<sup>630</sup> Extraídas de la edición en deutedé de la película. Consultar bibliografía.

*en la escena, en frente. Todo eso son muchos, muchos trámites. Nada es como, bueno, corres y disparas, bang, bang. Tienes que dividir estas secuencias en pequeñas piezas. No puedo rodar planos de acción como me gusta rodar otras escenas donde hay diálogo y ruedo con cámara en mano y mezclo las colas de los planos con la cámara aún en movimiento. No puedes hacerlo cuando tienes extras o armas de fuego o explosiones. Tienes que cambiar el diálogo, así los cortes no destacan” (McTiernan en Emery, 2002, op. cit.. Pág.: 181).*

Lo importante para McTiernan, además de la imagen como tal resultante, es cómo ésta afecta a la historia, a la narración. La acción, la espectacularidad o el efectismo tienen una finalidad dentro de la intriga. En relación al suspense generado en una película como “**Basic**”, McT comentaba lo siguiente (extraído de los comentarios del director de la edición en deuvédé del filme, véase bibliografía):

*“En este tipo de historias la cámara debe ser un elemento activo y comentar lo que está pasando. La aproximación y los ángulos cambian en función de la versión de la historia que estamos viendo. Un soldado, totalmente inocente, en su versión se transforma en el cerebro de lo ocurrido en la versión de otro personaje. Así, el estilo narrativo tiene cambios sutiles cada vez. Es como si te adentraras cada vez más en la jungla. Todo se tiene que acelerar, intensificar y adquirir un mayor voltaje a medida que se avanza”.*

En “*Rollerball*” por ejemplo, trabajó codo con codo con el director de fotografía para conseguir acercar todo lo posible la cámara a la pista del juego. Utilizó lentes especiales y cambios de ángulos para reflejar algo intenso y tan cercano a los jugadores como fuera posible. Utilizó un ‘steadycam’ atado a una de las motos que recorría la pista, camufló pequeñas cámaras en los patines de los jugadores, colocó cámaras en las gradas, empleó grúas, etcétera.

Hay, en nuestro director, una pretensión de que sus películas alcancen cierto grado de realismo en lo que a su recepción se refiere; por eso ciertos componentes técnicos, algunos novedosos o desarrollados por él mismo, han influenciado en su planificación, en su forma de mover la cámara, aunque su resultado haya quedado, finalmente, fuera del filme.

*“Hoy todo el mundo se pone de acuerdo en decir que con el 3D se está más cerca de la realidad. Es un pacto cultural, una convención que ha sido válida siempre, en la historia de la pintura notablemente: estamos de acuerdo, así es. Pero este no es el caso en absoluto. El problema que deben superar todos los filmes es la relación entre el campo visual y lo que representa. Si te acercas mucho, no importa cuánto, al ojo humano, la relación de la distancia se distorsiona completamente. La razón técnica de esta distorsión es que la película del ojo humano es curva, está curvada. Ensayé creando un sistema de percepción esférica con doce cámaras de lente larga, de gran profundidad de campo, conectadas a un ordenador que permitía hacer una síntesis con los planos producidos, que dio una transcripción de la realidad más cercana a lo observado, incluidas todas las dimensiones. Es*

*una de las razones por las que siempre utilizó anamórfico. La distorsión obtenida es siempre más cercana a nuestra percepción” (Cahiers du cinéma, 690, op. cit.. Pág.: 91).*

A excepción de sus dos primeras películas –“**Nómadas**” y “**Depredador**”-, McTiernan ha rodado siempre en anamórfico y con cámaras o lentes Panavisión (marca relacionada directamente con el formato). Si en aquellas, utilizó ‘*spherical*’ para rodar, obteniendo una relación de aspecto más estandarizada -1.85:1, el conocido como «formato de cine americano» obtenido al ampliar el «formato académico» de relación 1.33:1-, desde “**Jungla de cristal**” utiliza preferentemente Panavisión anamórfico en una relación de aspecto panorámica -2.35:1-, algo que influye directamente en la construcción del plano, la puesta en escena, y en algunos elementos más del rodaje como pudiera ser la iluminación.

Una óptica anamórfica permite capturar imágenes panorámicas en cámaras con un formato que no es panorámico, comprimiendo la imagen horizontalmente. El formato anamórfico hizo su aparición en el cine a comienzos de la década de los cincuenta de la centuria pasada, cuando la compañía 20th Century Fox introdujo el ‘cinemascope’ (posteriormente sustituido por los sistemas Panavisión) con la película “**La túnica sagrada**” dirigida por Henry Koster (1953). Siguiendo los diseños franceses de Henri Chrétien, Bausch y Lomb construyó para la Fox un juego de lentes que durante el rodaje comprimían la imagen verticalmente en el negativo con una tasa de compresión de 2 a 1 de forma exclusiva en este eje, de modo que la imagen mantenía la misma altura. Al proyectarse, por medio de una lente opuesta, se descomprimía y se obtenía una imagen



con prácticamente el doble de ancho que el formato convencional -2.55:1 al comienzo, posteriormente el habitual 2.35:1-. Al rodar en 35 milímetros (lo habitual en el cine de McTiernan), se emplea mayor área de negativo, ofreciendo más espectacularidad, por la relación de aspecto panorámica, y una imagen con mayor detalle y una textura de grano menos prominente; pero, conlleva una serie de distorsiones de la imagen que hace que ofrezcan un rendimiento óptico inferior a, por ejemplo, sus equivalentes esféricas (aquellas que utilizara McTiernan en sus dos primeros filmes).

La imagen panorámica con óptica anamórfica ofrece algunos rasgos característicos que todo director que emplee dichas lentes ha de tener en cuenta para que se conviertan bien en factores de su planificación y puesta en escena, bien aberraciones de la imagen. Pueden utilizarse para lograr una imagen excesivamente panorámica –con cámaras 16:9-; permiten mantener gran parte de las características de la imagen de las películas, digamos, ‘clásicas’, es decir, el aspecto final de la imagen recuerda a las películas anteriores a la alta definición, aquellos filmes en los que todo en la imagen aparece perfectamente definido –como propiedad de ésta y no como rasgo autoral, por ejemplo, la amplia profundidad de campo utilizada por Orson Welles-; permite emplear ópticas antiguas para obtener menor nitidez y definición, más suavidad, emulando, como decimos, el aspecto del celuloide tradicional, y al mismo tiempo logrando un resultado más orgánico, más semejante con la realidad, como ya ha apuntado McTiernan líneas arriba. Los defectos o aberraciones a las que hemos aludido, pueden emplearse dentro de la planificación, la puesta en escena y la iluminación del filme, algo que por ejemplo hacen John McTiernan y su director de fotografía Jan de Bont en “*Jungla de cristal*” o en “*La caza del Octubre Rojo*”; un ejemplo de estos pretendidos desperfectos con los «destellos» o

«fogonazos de lentes» (*'flares lens'* en inglés), la líneas horizontales de los focos de luz –ocasionados por contener un mayor número de elementos de cristal–, así como distorsiones en la imagen que se aprecian notablemente en los fondos (sobre todo si en éstos encontramos fuentes de luz, cuya percepción pasa a ser de pequeños óvalos desenfocados)<sup>631</sup>. Las imágenes nocturnas del rascacielos iluminado por los focos de la policía, las sirenas de los coches patrulla y, hacía el final del filme, los helicópteros del FBI, calaron tan hondo en el género de acción que aún hoy día es difícil disociar el cine de acción espectacular del formato anamórfico así como de los destellos de lentes.

Al mismo tiempo, la utilización del formato anamórfico conlleva cambios en la profundidad de campo, algo empleado con sabiduría por parte de McTiernan como ya hemos señalado, para realizar un ‘montaje dentro del cuadro’ o sencillamente para hacer presente algún elemento importante para la intriga y señalarlo, o subrayarlo, cuando sea necesario sencillamente enfocándolo. Las ópticas anamórficas captan el doble de imagen horizontal que por ejemplo sus equivalentes en formato esférico, pero la misma imagen en vertical. Por lo tanto, el formato anamórfico tiene una profundidad de campo mucho más reducida (emplea una focal más larga). Ello permite jugar con el foco en el filme, como ya hemos afirmado, y también construir un fondo que participe de la acción, si queremos sencillamente que enmarque al personaje, estirándolo, o si queremos que aplaste al personaje, como ocurre, una vez más, en *“Jungla de cristal”*,

---

<sup>631</sup> En las películas citadas, pero muy especialmente en la primera cinta de *La jungla*, la movilidad constante de la cámara obliga a trabajar con una iluminación basada en las fuentes reales de luz disponibles en el escenario, como pudieran ser lámparas, fluorescentes, fuentes de luz suplementarias u ocasionalmente algún pequeño foco dirigido hacia el rostro del personaje-actor. El resultado, aunque pueda no parecer atractivo, sobre todo visto hoy día donde predomina la alta definición, es enormemente afectivo para alcanzar el resultado orgánico que pretendía alcanzar John McTiernan.

donde John McClane parece en ocasiones estar aplastado por el escenario el que se desenvuelve.

Estas características tampoco son nuevas. Pero es en la utilización personal de estos factores donde encontramos trazas del sello autorial que venimos analizando.

*“De 1910 a 1940, la lente estándar tenía una longitud focal de cincuenta milímetros o dos pulgadas. Durante los años treinta, los cineastas se valieron cada vez más de objetivos gran angular, una tendencia popularizada por “Ciudadano Kane” (1941), y desde entonces se redefinió el objetivo estándar como uno de longitud focal de 35 mm. A principio de los setenta, muchos procesos para el formato anamórfico permitieron a los realizadores utilizar objetivos de gran angular, y los efectos de distorsión característicos fueron ostentados en película de Panavisión [...] Cada vez más directores optaron por lentes de gran distancia. Gracias a películas europeas de mucha influencia, al desarrollo del visor réflex, el telefoto y la lente zum, además de otros factores, algunos cineastas comenzaron a utilizar muchas más tomas de teleobjetivos”.*

Con estas palabras, David Bordwell<sup>632</sup> nos recuerda que estas técnicas empleadas por el cine ya estuvieron presentes a lo largo de los años y es en su utilización, en el uso que de ellas haga el cineasta, donde radica su importancia.

---

<sup>632</sup> BORDWELL, David: “Intensified continuity visual style in contemporary American film” [que podemos traducir como “Una mirada veloz. El estilo visual en el Hollywood de hoy”], en *Film Quarterly*. Volumen 55, número 3, primavera de 2002. Editado por University of California Press. Págs.: 16-28.

*“El cambio de foco hace dentro de la toma lo que la edición hace entre las tomas: revela áreas de interés en forma sucesiva”* (Bordwell, 2004). El uso de la profundidad de campo para jugar con el cambio de foco, el ritmo y el montaje, todos ellos, se combinan perfectamente en la planificación de John McTiernan, una planificación dominada por el movimiento de la cámara. Una movilidad influenciada por algunos cineastas europeos, como el propio McTiernan ha confesado:

*“Lo único que sabía era que quería introducir una cámara expresiva, que se convirtiera en un narrador, una voz activa, casi un comentario sobre la acción que se está realizando. Yo admiraba mucho las películas europeas, su uso en ellas, en Bertolucci por ejemplo [se refiere concretamente al filme “**El conformista**” (1970)]”.*

Las cintas europeas permitieron la introducción de unas técnicas ya presentes en el cine estadounidense pero escasamente utilizadas en tanto que suponían un ruptura con lo normativo, con el Modo de Representación Institucional más clásico. Pero nada pudo frenarlo, hasta cristalizar en un estilo propio del cine de los años setenta, ochenta y noventa. Como David Bordwell (2004) admite: *“Paul Schrader ha sugerido incluso que el movimiento de cámara inmotivado, tan notorio en directores europeos como Bertolucci, se convirtió en la marca de su generación de directores estadounidenses. Hoy día todos suponemos que una toma larga, incluso un plano general, tiene pocas probabilidades de ser estática”.*

La cámara activa de McTiernan también se emplea para caracterizar a los personajes con una forma de movimiento y activación de cámara: **por un lado, acercando la cámara al personaje, es decir, la llamada «cámara de penetración psicológica» por David Caldevilla, y por otro, activando la cámara mediante el empleo de un ligero zum para acercarnos al rostro del personaje.** En otras palabras, o la cámara se acerca al personaje, o el zum nos acerca al mismo.

La recurrencia en estos movimientos de cámara subraya a quiénes van a llevar el peso de la acción o a quiénes sufren dichos acontecimientos en la trama. También, como ya hemos visto al hablar del espacio, el zum es utilizado para adentrarnos, en plano general, en el escenario, o bien para alejarnos brevemente y ubicarnos dentro del mismo. A través de esa penetración psicológica,

*“los personajes adquieren un valor añadido en sus motivaciones, es decir, encontraremos marcas caracterizadoras que los representarán como buenos o malos de la acción (maniqueísmo) y que junto a la iluminación serán dos elementos formales conjuntos que ayudarán a desarrollar tanto las acciones como las matizaciones psicológicas de la creación de tipos y personajes”<sup>633</sup>.*

Piénsese por ejemplo en el valor de este tipo de movimientos cuando Hans Gruber descubre quién es en realidad Holly y la cámara se acerca a ellos, penetra psicológicamente, tanto en Hans como en la mujer, en ligero

---

<sup>633</sup> CALDEVILLA DOMÍNGUEZ, David: *El sello de Spielberg*. Editorial Visión Net. Madrid. 2005. Pág.: 218.

contrapicado, subrayando la importancia emocional del momento. O también el suave movimiento de *zoom* que nos acerca a los rostros del Capital Ramius y el teniente Melekhin cuando éstos comparten miradas sobre los inminentes acontecimientos que se van a suceder en el Octubre Rojo y que permitirá a la tripulación salir del submarino.

McTiernan pues planifica sus películas desde el punto de vista de la trama proponiendo al público espectador varios puntos que han de ser reforzados para que su importancia no pase desapercibida para éste. Lo hará **insertando breves planos por medio del montaje, moviendo la cámara hasta focalizar un elemento concreto o reencuadrar una parte de la imagen, utilizando el *zoom*, etcétera, etcétera.** Es, en cierto sentido, una lectura inducida por su creador, McTiernan. Sabe que una situación concreta o un personaje, en un momento determinado de la intriga, deben ser presentados de forma notorio, como venimos diciendo, empleando el montaje o, opción principal en nuestro autor, moviendo la cámara, se trate de un movimiento físico, la cámara de penetración psicológica aludida, u óptico, el *zoom*. Este uso de la cámara posee un significado prístino y por ello retiene la atención del espectador. Es decir, sabe que **funciona y lo emplea, acompañando siempre la imagen de una música y una iluminación no menos caracterizadoras.**

Considerando todo lo hasta aquí expuesto, nos atrevemos a concretar la labor de dirección de John McTiernan en planificación y movimientos de cámara a través de los siguientes estilemas.

En cuanto a la planificación, el estilema de McTiernan queda apuntado de la siguiente manera:

*“John McTiernan planifica sus filmes haciendo que la cámara muestre lo que le interesa, es decir, aquellos elementos de especial importancia para la intriga, la acción y los personajes”.*

Su planificación de la escena, por tanto, se fundamenta en la activación de la cámara, haciendo que aquello que es importante para la narración, para la acción o para el personaje, –interesante para el autor en definitiva- sea destacado para el espectador. Los movimientos de cámara, como veremos a continuación, colocan, en ocasiones, al espectador cerca de la posición del personaje, destacando los elementos importantes para la intriga o la acción desde su perspectiva (focalización); en otras ocasiones, la cámara se aleja (omnisciente) para subrayar elementos de la acción importantes y no omitir datos.

Además de los movimientos constantes de la cámara, y también de movimientos puramente ópticos como es el zum, combinados con el corte como transición entre planos y característico del montaje externo, la planificación está sustentada también sobre el uso de la profundidad de campo, es decir, en la activación de elementos colocados en diferentes términos, entiéndase primer plano, segundo plano, tercer plano, etcétera, poniéndolos a foco, si hasta entonces no lo estaban, o desenfocándolos para activar otros términos en función siempre de su papel dentro de la acción, es decir, una lectura subrayada.

La planificación en el cine de McTiernan se caracteriza además, por ofrecer una presentación panorámica, utilizando lentes anamórficas, obteniendo de esta forma un resultado orgánico cercano a la realidad.

Como venimos señalando a lo largo de todo este apartado, la planificación está especialmente ligada a los movimientos de cámara organizados por el director y desarrollados durante el rodaje (como gran parte de los estilemas que conforman su sello autorial).

Los movimientos constantes de la cámara de McTiernan se acercan a la denominada ‘técnica no entrometida’, es decir, equilibra los movimientos de la cámara con los de los personajes dentro del cuadro, sin alcanzar, como ya hemos mencionado antes, las grandes coreografías corales actorales de algunos directores como Welles o Berlanga. Aunque los movimientos de los actores sean leves, la cámara de McTiernan acompaña a éstos desde la mera descripción o presentación del espacio, hasta la resolución de las acciones, **recomponiendo el plano moviendo la cámara con suavidad entre los personajes o jugando con el foco, enfocando y desenfocando diferentes términos dentro del cuadro**, que no deja de ser otra opción de movimiento de cámara, aunque no sea físico (también hemos de tener muy presente, ya lo hemos señalado, la importancia de las composiciones visuales en la descripción geográfica de la escena, así como las posibilidades que ofrece el formato panorámico para organizar y mover tanto a los personajes como a la cámara en el espacio).

En la composición del cuadro, profundizaremos en ello en el siguiente apartado dedicado a la puesta en escena, se tiene en consideración el gran formato utilizado por McTiernan, empleado para obtener un resultado orgánico cercano a la percepción de la realidad, y los movimientos de la cámara o juegos de foco –profundidad de campo–



perfectamente coordinados con los movimientos actorales. En este sentido, Ferreras Rodríguez distingue a McTiernan como:

*“Uno de los grandes maestros del cine contemporáneo en lo que a la colocación y el movimiento de los actores dentro del encuadre se refiere, al igual que en el juego de guardar el equilibrio compositivo dentro de las tomas largas. McTiernan, si puede transmitir la información necesaria organizando la puesta en escena de modo que no haya que efectuar cortes en el plano, siempre intentará elegir esta opción”*<sup>634</sup>.

Esta opción es perceptible en la planificación y rodaje de las escenas de diálogos presentadas por McTiernan, combinando el rudimentario plano-contraplano con movimientos de cámara de uno a otro interlocutor, una opción más dinámica preferida por nuestro autor, en ocasiones combinada con la movilidad de los personajes, como por ejemplo la maestría demostrada en la escena dialogada a tres bandas entre McClane, Hans y Ellis en *“Jungla de cristal”*, o las que se dan entre Powell y el personaje protagonistas; en ellas, tras cada corte existe un movimiento, de cámara o de personaje, para relacionar el uno con el otro, es decir, para mantener la sensación de que la conversación se produce en el mismo espacio, y que los cortes son la yuxtaposición del habitual plano-contraplano, McTiernan mueve al personaje, o la cámara entorno a él, situando al público, dándole una sensación geográfica de estar entre los personajes.

---

<sup>634</sup> FERRERAS RODRÍGUEZ, José Gabriel: “Lecciones de puesta en escena: Análisis de las técnicas de filmación en el cine de John McTiernan”, en *Razón y Palabra*, número 56, abril-mayo de 2007. Disponible en [www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n56/jferreras.html](http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n56/jferreras.html) [Consultado el día 8 de abril de 2014].

**McTiernan mueve la cámara, enfoca o desenfoca, corrigiendo la composición mientras la acción se va desarrollando.** Esta cámara móvil e ‘inquisidora’, como la califica Ferreras Rodríguez, y de clara influencia europea, no podría ser posible si McTiernan no contara con un equipo apropiado, generalmente europeo, más acostumbrado a trabajar con la cámara en movimiento; y no sólo nos referimos a la difícil labor de edición y montaje, como ya hemos apuntado a la hora de encajar planos sin haber finalizado su movimiento completo, también en lo que respecta a directores de fotografía o camarógrafos, entre los que destacan Donald McAlpine, director australiano de quien no se separó durante todo el rodaje de su primera película para un estudio hollywoodiense –“*Depredador*”- o Jan de Bont, director de fotografía de “*Jungla de cristal*” y “*La caza del Octubre Rojo*”, cómplices perfectos para diseñar planos con movimientos de cámara constantes.

*“La cámara en constante movimiento en sus películas, acompañando a los personajes, acercándose a ellos, rodeándolos, etc., para representar visualmente el espacio. A medida que se mueve la cámara, la perspectiva cambia, y los edificios, personajes o esculturas retratados emergen en con cuerpo y masa [...] Claridad en la geografía que no puede conseguirse con una serie de tomas estáticas desde ángulos variables. Invita al espectador a ‘penetrar’, a ‘perforar’ la pantalla para desplazarse por el espacio representado, para comprobar la existencia de aquella profundidad sugerida por la perspectiva, permitiendo incluso cierto efecto sinestésico de ‘tactilidad’ del volumen”* (Ferreras Rodríguez, 2007, op. cit.).

**Es decir, el movimiento de la cámara constante ayuda a ofrecer claridad en la composición geográfica del espacio de la acción, del mismo modo que activar la profundidad de campo enfocando y desenfocando elementos en el cuadro aumenta la profundidad sugerida, empujando al espectador al espacio y a la acción, acercando la percepción de sus imágenes, de sus filmes en definitiva, a la realidad.**

La construcción del espacio se ayuda del formato panorámico empleado por McT, pero al mismo tiempo, los coordinados movimientos de cámara y actores ofrecen unos ambientes claustrofóbicos, en ocasiones en espacios cerrados (el edificio Nakatomi, los submarinos Octubre Rojo o Alabama), e incluso en espacios abiertos (la jungla centroamericana, los bosques del norte de Europa, etcétera). *“El movimiento constante de la cámara a través de estos espacios tan reducidos, en este sentido, desafía las propias limitaciones que presentan los mismo. A través de panorámicas, travellings y zooms, McTiernan recorre y describe los espacios de sus películas hasta en sus más mínimos detalles y rincones, sin permitir que nada le impida moverse, e incrementando así la identificación del espectador con lo representado”* (Ferraras Rodríguez, 2007, *op. cit.*).

La cámara se mueve, se abre paso por el espacio de la acción, acompaña a los personajes, descubre y describe detalles, siempre en beneficio de la intriga, combinación perfecta del ‘cómo’ al ‘qué’.

La cámara de penetración psicológica en McTiernan, ya se trate de un movimiento físico de la cámara acercándose al personaje o de un ligero y suave acercamiento óptico por medio del zum, caracteriza el estado

emocional del personaje o de la circunstancia, es decir, de la escena, por medio de la expresión recogida en el rostro del personaje, del actor, al acercarnos a él. Por continuar con el estudio de Ferrara Rodríguez (2007), estos movimientos de cámara son:

*“una metáfora visual de algún aspecto dramático de la narración, pueden servir para realzar la tensión dramática de una escena, y resultan una clara manipulación del punto de vista por parte del realizador [...] la identificación del plano visual con el propósito emocional de sus historias. Los movimientos de cámara en sus películas responden siempre a una intencionalidad narrativa, cumplen una función y están insertados por algún motivo, de modo que siempre existe una continua línea de unión con la historia que permite la apreciación de sus recursos”.*

En algunas ocasiones, el movimiento de cámara de penetración psicológica es prolongado por McTiernan. Ocurre, por ejemplo, cuando Dutch, el protagonista de *“Depredador”*, se percató de que su enemigo invisible se mueve entre los árboles, en lo alto, por lo que ni él ni sus hombres son capaces de anticipar la amenaza. Este giro argumental, ya apuntado gracias a los planos subjetivos del alienígena siguiendo y observando al grupo, introduce en el relato la tridimensionalidad, profundidad y perspectiva. Es decir, en muchas ocasiones los filmes ofrecen acciones dominadas por la bidimensionalidad, esa que tan cara le costó a Khan Noonien Singh en la magnífica *“Star Trek II: La ira de Khan”*, de Nicholas Meyes (1982). Pues bien, cuando el personaje es consciente de esta circunstancia, la cámara se acerca hasta el personaje para posteriormente girar y colocarse a su espalda, mostrando en contrapicado a

Dutch observando las copas de los árboles. El acercamiento caracteriza al personaje y el movimiento continuado de la cámara caracteriza la situación, la atmósfera o el ambiente.

Podemos ya, para finalizar, acotar el valor de este estilema, completando lo apuntado acerca de la planificación, definiendo el rasgo autorial relativo a los movimientos de cámara del siguiente modo:

*“La cámara en el cine de McTiernan se caracteriza por ser activa y dinámica, es decir, está en constante movimiento, ya se trate de movimientos físicos –cámara en mano, travelling, steady-cam, planos de seguimiento- o recursos ópticos –como el zum-; el movimiento constante de la cámara en su cine es equiparable al movimiento de la mirada (o movimiento corporal) que dirige la curiosidad humana (del espectador) siguiendo una acción”.*

McTiernan mueve la cámara para presentar el espacio (mediante un plano subjetivo en ocasiones), para seguir a un personaje (e introducirnos en el escenario, plano de seguimiento) o una acción, para guiarnos en un diálogo, para presentar elementos destacables de la trama aumentando su legibilidad e importancia (focalización); o emplea recursos ópticos como el uso del zum para introducirnos en algunos escenarios (así como para resaltar elementos concretos de la acción, focalizando de nuevo) o una profundidad de campo reducida que le permite jugar con el cambio de foco y destacar varios elementos dentro de un mismo plano (para añadir más información sustancial a la intriga, acción o acontecimiento y, siempre y cuando suponga un cambio significativo del plano, constituiría montaje interno).

Los movimientos de esta cámara incansablemente activa es utilizado por McT para recomponer el plano coordinando sus movimientos con los de los actores (refuerzo emocional o dramático acercando la cámara al personaje o utilizando el zum), al tiempo que ayuda a ofrecer claridad en la composición geográfica del espacio de la acción, del mismo modo que activan la profundidad de campo, enfocando y desenfocando elementos en el cuadro, lo que aumenta la profundidad sugerida, introduciendo al espectador en el espacio y en la acción, acercando la percepción de sus imágenes a la realidad, es decir, equiparando la cámara con la mirada del espectador, lo que lo hace, para el espectador, más identificable con respecto a lo que serían sus propios movimientos en la realidad, en otras palabras, el espectador se involucra más en la verosimilitud.

Hasta aquí los rasgos formales focalizados en la planificación y los movimientos de cámara del cine de McTiernan; pasemos ahora a completar el significado de estos estilemas profundizando en la labor del director en lo que a puesta en escena se refiere.

## **VI. 7. Puesta en escena.**

Los estilemas hasta ahora vistos relativos a la construcción del espacio, creación de ritmo, montaje, planificación y movimientos de cámara en el cine de John McTiernan, persiguen un objetivo concreto de sencillez y claridad en la narración, tanto en la historia como en el discurso, que no estaría del todo completo de no ser por la puesta en escena

desplegada por nuestro autor. Ese objetivo impregna todos los rasgos autorales del sello McTiernan, tanto aquellos en los que su labor es más individual, entre los que nos quedarían algunos por analizar como por ejemplo la dirección de actores, como en los que coordina a los equipos a su cargo, como la iluminación, la creación de la banda sonora y el uso del sonido o el empleo de los efectos especiales.

Dentro de la construcción de la puesta en escena encontramos tareas como la colocación y movimientos de los actores, de la cámara, iluminación de la escena, interpretación, en los que la participación del director y parte de su equipo es capital; pero también otras en las que todo buen realizador sabe delegar, construcción de escenarios, mobiliario, atrezzo o utilería, vestuario, etcétera, en tanto que su equipo comprende y comparte los objetivos perseguidos (sabe seguir las instrucciones del director), en otras palabras, las de McTiernan, si existe «unidad de mando».

**La puesta en escena en el cine de McTiernan está caracterizada por la legibilidad geográfica del espacio, para la cual coordina perfectamente los movimientos actorales con los de la cámara,** que como ya hemos visto, no deja de moverse siempre que esta opción está al alcance del director.

El éxito de la política de autores defendida por la crítica francesa trajo consigo una problemática aún hoy no del todo superada. No referimos a la exclusividad de centrar los análisis y estudios cinematográficos en la (supuesta) importancia del tema y los motivos del autor y del filme en cuestión, dejando de lado elementos propiamente fílmicos como es, entre otros, la puesta en escena. Es por ello que algunos autores, cuyo temas son

clasificados como poco trascendentales para paladares exclusivos, son olvidados o condenados al ostracismo, pese a que sus habilidades cinematográficas –construcción de historia y discurso– supera, en algunos casos, la correcta artesanía para alcanzar cotas de autoría, como ocurre con John McTiernan.

*“Estos cineastas recuperan una de las cualidades que más se valoraban en el mundo del cine en tiempos no muy lejanos: la puesta en escena, o lo que es lo mismo, la capacidad para narrar en imágenes una historia, un concepto que retrotrae a la memoria la idea del artesanado que antes imperaba en el Hollywood dorado de los estudios, cuando los directores se dedicaban a narrar lo mejor posible visualmente una historia, o lo que es lo mismo, en términos de puesta en escena, prestando atención a aspectos como el ritmo de los diálogos, la colocación y el movimiento de los actores en el encuadre, los movimientos de cámara, la utilización de la iluminación, la integración de la música y el sonido [...] Una serie de méritos a menudo ignorados y que desde aquí creemos conveniente reivindicar, relacionados ante todo con cuestiones directamente cinematográficas como pueden ser la puesta en escena y la planificación visual, a través de las cuales un realizador como McTiernan logra trascender el convencionalismo de los materiales con que a menudo trabaja”* (Ferraras Rodríguez, 2007, *op. cit.*).

En definitiva, **la puesta en escena reúne las cualidades necesarias para contar en imágenes una historia**, sin olvidar elementos discursivos como la iluminación y su ayuda para caracterizar una escena o a los



personajes, la incorporación de la música y el sonido y su influencia o papel decisivo para captar la atención del espectador y mantenerlo sujeto a la butaca de cine. Esta capacidad la relaciona Ferraras Rodríguez con la artesanía del Hollywood clásico, algo que está presente en el cine de McTiernan y que ya hemos apuntado, y que volveremos a señalar, pero nuestra apuesta es más arriesgada, apunta más alto, pues la construcción de la puesta en escena de John McTiernan constituye un estilema más de su sello de autor.

McTiernan planifica sus filmes visualizando previamente la película que desea obtener, intentando encajar sus visiones en unos parámetros compositivos que siguen ciertas reglas académicas para subvertirlos y romperlos siempre que le es posible; en palabras de Antonio José Navarro: *“pese a respetar las normas, ansía transgredirlas casi de puntillas con una sinceridad que da a sus películas un sabor inconfundible”* (Dirigido por, número 283, octubre, Barcelona, 1999. Pág.: 54). La composición visual o planificación inicial de un plano o una escena, en la que es fundamental la descripción del espacio, los movimientos de cámara y de los actores, está construida y desplegada persiguiendo un principio muy conciso, que pese a los continuos movimientos dentro del cuadro, no se rompa nunca el **ritmo compositivo del conjunto**, es decir, que exista y se mantenga en todo momento una **lógica interna** en el plano, en la puesta en escena.

**El movimiento constante de la cámara de McTiernan aporta dinamismo a la puesta en escena**, recomponiendo el plano en función de los movimientos de los personajes, **recuperando el equilibrio gracias** a pequeños y ligeros **movimientos de cámara** –o algo más bruscos y directos si la acción es más intensa-, o **moviendo a los personajes**, sobre

todo secundario o extras, en función de los movimientos de la cámara acompañando la acción de alguno de los personajes protagonistas; en estas ocasiones también emplea el foco, enfocando y desenfocando términos en función de la necesidad de la intriga.

Trabajar con una profundidad de campo tan corta ofrece a McTiernan la oportunidad de construir el espacio de la escena, la puesta en escena en definitiva, en la que deja subrayada la **profundidad, la perspectiva y el volumen del espacio de la acción**. Para ello deja deliberadamente términos desenfocados en el plano, activándolos siempre que la trama lo requiere.

**Tanto los movimientos de la cámara, como los de los actores, como la activación del enfoque y desenfoque, corrigen el equilibrio del plano o de la escena a medida que evoluciona la acción.**

El despliegue de la puesta en escena está relacionado con la construcción del espacio de la acción, y ésta lo está con el formato elegido por McTiernan para rodar, panorámico anamórfico, que, si bien ofrece un resultado orgánico cercano a la percepción real del ojo humano, también presenta una mayor superficie de composición visual. **Pese a esa amplitud de espacio, en la mayoría de los filmes, McTiernan construye ambientes y escenarios claustrofóbicos y la puesta en escena se esfuerza en reforzar esa atmósfera cerrada y agobiante para el personaje.** Esta sensación de claustrofobia la logra bien ahogando al personaje, como por ejemplo, la densa jungla que rodea y engulle a Dutch y sus hombres en “*Depredador*”, bien aplastando al protagonista contra el fondo o enmarcándolo con algún elemento presente en la escena, aunque

también puede valerse de la utilización de amplios planos que descubren la nimiedad del ser humano, del personaje, en comparación con el espacio y escenario (McT aísla al personaje dejándolo solo en el plano siendo éste abierto –o mediante la utilización de un suave *travelling* ‘introspectivo’-, quedando, el personaje, en primer término a foco y el fondo completamente desenfocado, dando la sensación de estar aplastado contra éste, algo que funciona tanto en escenarios externos o exteriores como en interiores, aunque en éstos utiliza otros métodos como ahora citaremos). De esta forma, en “*Jungla de cristal*” por ejemplo:

*“McTiernan utiliza frecuentemente su composición para limitar la estatura de McClane y nuestro sentido de su dominio sobre el espacio –especialmente en planos largos que destacan la vulnerabilidad de McClane. Con frecuencia, McTiernan empuja a McClane al margen del cuadro –normalmente al margen izquierdo, como Fred Zinnemann colocaba a Gary Cooper en “Solo ante el peligro”. Y, como el Will Kane de Cooper, McClane cruza la pantalla sólo en los momentos más críticos. Solo y superado en potencia de fuego, McClane no tiene control sobre el cuadro; éste lo controla a él. Adicionalmente, McTiernan y de Bont utilizan poca profundidad de campo para atrapar a McClane en el fondo de la imagen, mientras un escritorio, una puerta, una planta, o poste metálico, ocupa el primer término. El cineasta también utiliza elementos en el encuadre para limitar a McClane. Encuadrándole en puertas o entre objetos, McTiernan hace que el héroe de “Jungla de cristal” parezca más pequeño, incluso antes del ataque de los terroristas, como en el recibidor o en el baño del despacho de Holly. Una vez los terroristas toman a los rehenes,*

*McClane es filmado en marcos de puertas nueve veces antes de contraatacar”*<sup>635</sup>.

McTiernan no necesita utilizar algunos complejos recursos técnicos de la cámara como es el ‘travelling compensado’ o ‘Dolly zoom’ para lograr ese contraste entre el personaje y el fondo. El travelling compensado es ese movimiento de cámara que tan famoso hicieron autores como Alfred Hitchcock en “*Vértigo. De entre los muertos*” (1958) o Steven Spielberg en “*Tiburón*” (1975) consistente en contrarrestar el movimiento físico de la cámara ya sea hacia delante o hacia atrás abriendo el zum o cerrándolo para alargar el espacio tras el personaje o aplastarlo contra el fondo.

La puesta en escena debe servir para **orientar al espectador**, por lo que en ocasiones debe llevar impresa referencias espaciales y temporales; la forma de utilizar éstas por parte de McTiernan se caracteriza por seguir un principio “según el cual el espacio y el tiempo en que acaece una secuencia pueden ser incluidos en la misma por medio de planos abiertos, tomados a cierta distancia de la acción o del tema retratado. Normalmente se trata de la utilización de un plano general que muestra al espectador la posición relativa de las personas y cosas que participan en una acción. Este principio tiene una finalidad práctica clara: sirve para explicar al espectador dónde sucede la acción, cuál es la posición de la cámara en relación a la escena, etc. [...] Reconoce la importancia que tiene la orientación geográfica del espectador dentro de una secuencia y que se preocupa por respetar este principio básico, consiguiendo de esta forma que el espectador de sus obras tenga en todo momento una imagen mental

---

<sup>635</sup> LICHTENFELD, Eric: *Action speaks louder*. Editorial Wesleyan University Press. Middletown (Connecticut). 2007. Pág.: 164-165.

*nítida de lo que está sucediendo en una escena y de cuál es la geografía básica de la misma*” (Ferraras Rodríguez, 2007, *op. cit.*). La inclusión de estos breves planos generales en ocasiones puede resultar difícil, como ocurre en algunas secuencias de *“La caza del Octubre Rojo”*, por lo que McTiernan recurre a incluir la información sin que el espectador sea muy consciente de ello. Ese es el objetivo que persiguen los planos en detalle de las cartas de navegación utilizadas por los submarinos en el filme citado, posibilitando la construcción de una imagen mental del espacio de la acción por parte del público.

Esa necesidad de mantener al público orientado responde a la regla no escrita que McTiernan respeta en todo momento, y que ya hemos citado con anterioridad: mantener la legibilidad y comprensión de la geografía del espacio del filme, en otras palabras, *“una inaudita pureza en materia de lectura del espacio”* (*Cahiers du cinéma*, número 690, pág.: 91). Un espacio, una puesta en escena, que destaca por combinar la autoría y la artesanía, algo que beneficia la concreción de la construcción física de los escenarios de sus filmes ahorrando, al mismo tiempo, costes económicos. McTiernan, ya lo hemos señalado, trabaja antes de rodar con un programa informático de arquitectura para diseñar los espacios y los escenarios de sus películas, obteniendo una visión de conjunto sobre la que puede desplegar posteriormente su cámara activa y comenzar a visualizar sus filmes con sencillez y claridad en sus imágenes, pues de eso trata la puesta en escena, narrar en imágenes una historia con claridad, ofreciendo al espectador la oportunidad de construir mentalmente una imagen nítida del espacio donde se desarrolla la acción, favoreciendo la comprensión y la legibilidad del filme en su conjunto. Evidentemente, esto no es posible solamente con el correcto despliegue de la puesta en escena, pues éste ha de estar coordinado

con la planificación, la construcción del espacio, del ritmo y con el montaje, así como con otros rasgos que conforman el sello autorial de McTiernan y sobre los que incidiremos posteriormente.

La puesta en escena, en este sentido, está orientada a favorecer el poder visual de las imágenes, su importancia para con el desarrollo del relato:

*“John McTiernan sabe que lo importante no es lo que muestra la cámara sino el cómo y el por qué, componiendo a cada nuevo título un emborronado pero apasionante ensayo alrededor de la imagen como base del significado poético y narrativo del cine, así como de sus vínculos emocionales con el espectador, siempre misteriosos y huidizos. La imagen, con sus múltiples sugerencias y significados determina, en definitiva, la estructura del relato, sus tensiones y conflictos” (Dirigido por, número 283, octubre, Barcelona, 1999. Pág.: 53).*

La importancia de la imagen es capital en la puesta en escena de McTiernan –en esa búsqueda incansable de la claridad en las imágenes, acompañada de una claridad de argumento-, como también lo es la música o la iluminación, aquellos elementos magnéticos, atrayentes o sugestivos empleados por el filme. Ya hemos definido como estilema la importancia que tiene la obtención de una gran cantidad de contenidos insinuados partiendo de un número reducido de medios, al que hemos de añadir el empleo seductor de la banda sonora (la música o el ‘score’) o la fotografía e iluminación como apoyo de la narración, es decir, completando –sea o no necesario- el significado de lo que se ve en la imagen (la música, por

ejemplo, también sirve para caracterizar personajes o secuencias, como también obra la iluminación, subrayando y reforzando ciertos elementos de la narración, sobre ello entraremos en detalle más adelante).

Sin extendernos más, ya que algunas de las características citadas en este apartado ya estaban apuntadas, de forma pormenorizada, en estilemas anteriores, podemos definir el estilema relativo a la puesta en escena de John McTiernan del siguiente modo:

*“La puesta en escena del cine de John McTiernan está caracterizada por la legibilidad y orientación geográfica del espacio y la coordinación de los movimientos de cámara y de los actores, sin romper jamás el ritmo compositivo del conjunto, es decir, manteniendo en todo momento la lógica interna del plano o secuencia”.*

La puesta en escena, que reúne las cualidades necesarias para contar en imágenes una historia, evoluciona a la par que la acción, recuperando el equilibrio a medida que evoluciona la acción –corrección del plano o escena- mediante movimientos de cámara o de los personajes, enfoques o desenfoques (que aportan dinamismo, profundidad y volumen al espacio de la acción), empleando en ella elementos atrayentes y sugestivos como la música o la iluminación para completar el significado de la imagen y de la historia (caracterización de personajes, acciones, refuerzo de la atmósfera claustrofóbica, etcétera).

Este estilema completa el valor de conjunto que alcanzan con los estilemas anteriores a él desarrollados, como son los referentes a la construcción de los espacios y escenarios, el ritmo, el montaje, la

planificación y los movimientos de cámara. Analizados por separado dan muestras de la personalidad y autoría de John McTiernan como director de cine, y coordinados nos devuelven una imagen del conjunto dentro de la obra del director rebosante de personalidad, de autoría, rasgos todos ellos que forman parte de su sello en todas y cada una de sus obras.

Permítasenos para terminar este punto, citar por última vez a Ferraras Rodríguez (2007) al referirse a McTiernan y sus obras, cuyas palabras compartimos plenamente:

*“Son películas, en este sentido, inequívocamente de su autor, en las que se puede reconocer el sello personal del director que las ha hecho, aunque este sello haya que buscarlo ante todo en este caso en una manera determinada de entender la puesta en escena antes que en los temas mismos que puedan desarrollarse dentro de la película. A través de sus decisiones de puesta en escena, en fin, el cineasta está manifestando una personalidad y una manera especial de hacer las cosas que igualmente denota una presencia detrás de la cámara, del mismo modo que lo pueden hacer en otros casos unos temas dados o unos contenidos. De modo que la ‘personalidad’ de un filme no debe considerarse relegada únicamente al ámbito de los ‘temas’ del filme, sino también al ámbito del ‘estilo’ con el que un filme está contado [...] No existe contenido que sea independiente de la forma a través de la cual se expresa. Y la puesta en escena es, en realidad, todo un arte de cuyo verdadero dominio sólo pueden presumir unos pocos”.*



## **VI. 8. Estilo: Continuidad intensificada.**

Permítasenos este breve interludio antes de continuar el camino de baldosas amarillas siguiendo las huellas del sello de autor de John McTiernan, para analizar las técnicas del cine contemporáneo estadounidense que son, para algunos autores, novedosas, mientras que para otros han estado siempre presentes pero su utilización ha estado reservada a momentos ulteriores en los que la tecnología aplicada al cinematógrafo a posibilitado su puesta en práctica sin enormes costes económicos haciendo frente a cualquiera que fuera la crisis que debía superar el cine para retener a los espectadores en las salas. Nos detenemos en ello porque esas técnicas están presentes en las bases recogidas por numerosos directores, entre los que se encuentra McTiernan, para configurar su estilo personal a la hora de hacer cine.

Transitamos un camino hollado por numerosas voces autorizadas, entre las que destaca la del teórico e historiador David Bordwell, quien analiza, en dos obras concretas –el ya citado artículo “Intensified continuity visual style in contemporary American film” para la revista *Film Quarterly* (2002) y su culminación como obra completa en *The way Hollywood tells it. Story and style in modern movies* (Editado por University of California Press en 2006)-, la aplicación de estas técnicas al cine estadounidense que se viene realizando desde los años setenta del pasado siglo. Nos centramos en su obra porque, a diferencia de otros autores quienes consideran estas aplicaciones novedosamente relacionadas con las corrientes post-modernistas (siempre, como mandan los cánones relativistas de la post-modernidad, sin definir con exactitud sus argumentos), Bordwell defiende,

por un lado, la presencia de dichas técnicas ya en la época dorada de los estudios hollywoodienses y, por otro, los resultados pueden ser tan variados e interesantes de estudiar como directores los empleen, entre ellos, nuestro McT.

La idea central del estudio de Bordwell es que el cine más contemporáneo se limita a potenciar técnicas establecidas. Aunque se considere más rápido, más fragmentado, más saturado de efectos especiales creados digitalmente, y forme sólo una parte más del considerado ‘*high-concept blockbuster*’ (avances comerciales o publrreportajes, película, artículos promocionales diversos, videojuegos, etcétera), dominado pues por la incoherencia narrativa y la fragmentación estilística,

*“La narrativa de Hollywood no ha cambiado fundamentalmente desde la era de los estudios. Lejos de rechazar la continuidad tradicional en nombre de la fragmentación y la incoherencia, el nuevo estilo apunta a una ‘intensificación’ de las técnicas establecidas. La «continuidad intensificada» es una continuidad tradicional amplificada. Hoy por hoy, la continuidad intensificada es el estilo dominante de las películas estadounidenses de gran audiencia” (Bordwell, 2002, op. cit.).*

Este estilo denominado **continuidad intensificada** se caracteriza por una edición más rápida, la combinación de lentes largas y lentes cortas, encuadres más cercanos para los diálogos y el uso de una cámara móvil.

La duración de los planos, cada vez más pequeños, se ha ido reduciendo con el paso de los años. La duración promedio por toma, o

DPT, de los años ochenta era de entre cinco y siete segundos, menor en algunos filmes de acción y aventuras; mientras que, a finales de los noventa, algunas películas promediaban una duración de menos de dos segundos.

*“Actualmente, la mayoría de las cintas se editan más rápido que en cualquier otra época de la producción cinematográfica de Estados Unidos. De hecho, la velocidad de edición podría alcanzar muy pronto un límite; es difícil imaginar una película narrativa de duración convencional con un promedio menor de 1’5 segundos por toma [...] Es cierto que algunas secuencias de acción se cortan tan rápido (y son montadas con tan poca gracia) que se tornan incomprensibles. Sin embargo, muchas secuencias de corte rápido mantienen la coherencia espacial, como sucede en “Jungla de cristal”, “Speed. Máxima potencia” y “Arma letal”. Aún más importante: ninguna película es una larga secuencia de acción” (Bordwell, 2002, op. cit.).*

Si tomamos como ejemplo la secuencia desglosada un par de apartados antes y perteneciente a *“Jungla de cristal”*, observamos que su Duración Promedio por Toma, o DPT, es de 3’05 segundos, lo cual encaja a la perfección con lo expuesto por Bordwell, siendo un poco más baja si tenemos en consideración la ‘media’ establecida de forma general para las películas producidas en Hollywood hacía finales de la década de los años ochenta del siglo pasado. Pese a todo, lo importante no es la duración media de los planos, aunque es un rasgo capital para la lectura del filme por parte del espectador y por ende su inteligibilidad, sino, en palabras de Bordwell nuevamente, el mantenimiento de la coherencia espacial, rasgo

este que ya hemos destacado como estilema autorial dentro del sello de autor de John McTiernan.

La utilización de cámaras y lentes con efectos de distorsión, como las Panavisión empleadas por McTiernan, así como la influencia de películas europeas donde el uso del visor réflex, el teleobjetivo o el zum era marca de la casa, impusieron una influencia notable en la forma de hacer cine en Hollywood, muy especialmente en autores del llamado Nuevo Hollywood (Coppola, De Palma, Spielberg, Scorsese, y muchos más), mezclando libremente lentes de gran distancia con otras de menor distancia focal.

Al tiempo que disminuía el promedio de duración de los planos y aumentaba el ritmo, nos dice Bordwell, el tamaño de los encuadres se fue haciendo cada vez más pequeño, presentando planos más cercanos en pantallas cada vez más grandes y cada vez más anchas. Si bien, un plano cercano de un personaje con cierta visibilidad del escenario reduce la necesidad de recurrir a planos de ubicación, planos cada vez más pequeños limitan los recursos expresivos con los que cuentan, o contaban, los actores. Afirma Bordwell que hoy día los actores son fundamentalmente rostros, ya no pueden hacer uso las más de las veces de sus cuerpos, de sus manos, de su forma de moverse por el escenario, etcétera.

*“Los encuadres más cerrados permiten una edición más rápida, los objetivos de gran distancia aíslan las figuras para una edición rápida de uno a uno, y el cambio de foco hace dentro de la toma lo que la edición hace entre las tomas: revela áreas de interés en forma sucesiva. Todas estas opciones pueden a su vez, apoyar una cuarta técnica: La cámara móvil [...] Los*

*movimientos de cámara actuales son extensiones ostentosas de la movilidad de la cámara generalizada durante la década de los treinta” (Bordwell, 2002, op. cit.).*

Podemos comprobar que algunas de estas técnicas están presentes en la forma de hacer cine de John McTiernan, por muy comunes que éstas pudieran ser, es **la elección y la personalización de su uso** lo que las convierten en rasgos estilísticos autoriales.

¿Cuáles son las causas de esta intensificación?. La familiarización de la televisión y sus normas de rodaje o grabación, la influencia de los videos musicales, de los videojuegos, de internet. Bordwell apunta que la respuesta es sí y no al mismo tiempo. Los planos medios y primeros planos de la televisión, necesarios para mantener la atención del espectador, influyeron en la forma de hacer cine de algunos realizadores, algunos de los cuales evolucionaron de un medio a otro hasta alcanzar la etiqueta de grandes autores. Pero, *“importa señalar también que la edición se aceleró al mismo tiempo en la televisión y en las cintas cinematográficas”*, del mismo modo que algunos directores *“supieron que todas las producciones para cine acabarían en la televisión, y eso pudo haberlos animado a acelerar el ritmo de los cortes. Recíprocamente, la edición rápida en cintas de principios de los sesenta pudo haber proporcionado un modelo para la televisión”* (Bordwell, 2002, op. cit.). No hemos de olvidarnos de los avances tecnológicos como los video-asistentes que permitían al director visualizar el resultado final al tiempo del rodaje o los programas de edición en video. Es decir, cierta forma de ‘preformar’ la imagen para el formato televisivo, por lo que emplear técnicas habituales en la pequeña pantalla era

la consecuencia más lógica para componer el resultado final del filme. Finalmente, pudo darse

*“el temor de los realizadores frente a las tomas estáticas largas, que estarían desvinculadas del público. Los productores también contribuyeron al desarrollo de la edición rápida al exigir un mayor número de tomas alternativas para los ajustes de post-producción. La exigencia de rodar con varias cámaras también pudo haber afectado la escala de los planos, la longitud focal y el ritmo de edición”* (Bordwell, 2002, *op. cit.*).

Sea como fuere, gran parte del cine actual está influenciado directamente por la intensificación de estas técnicas, un estilo que cristalizó en la década de los años ochenta, pero, no hemos de olvidar, que emplea técnicas y principios ya presentes, y que formaron un modo de representación institucionalizado, en los primeros años del siglo XX.

Los planos pequeños en tamaño son más legibles (la comprensión de la secuencia depende del montaje y de la yuxtaposición de diferentes planos de diversos tamaños), y la edición rápida obliga a mantener la atención del espectador para no perder información, todo supone, en palabras de Bordwell, una promesa de algo importante o nuevo. La intensificación de los movimientos de cámara y de la edición obliga a algunos directores a olvidarse del montaje de conjunto y de la puesta en escena. Ese no es el caso de John McTiernan.

Aunque sus intereses puedan llevarle por terrenos de experimentación, algo propio de él como hemos señalado varias veces con anterioridad:

*“La mayoría de lo que ruedo está relacionado físicamente. Intento hacerlo encajar con ritmo. Hago los cortes no porque sea físicamente necesario, sino porque el corte está en una pausa significativa [...] Me he preocupado [estás palabras las pronuncia durante el rodaje de “**Rollerball**”] menos de emparejar la geografía que de la imagen bidimensional. Bueno, no es del todo cierto. Es un efecto para mantener los espacios que no cortas, para hacer los menos cortes posibles. Kubrick hizo menos de 500 cortes en “La naranja mecánica”. Conseguí bajar a 550 o 600 en “Los últimos días del Edén”. He cambiado, y ahora hago un montón de cortes. Voy en la dirección opuesta. Tenemos un promedio de más de 1.000 cortes por rollo. Es una película [“**Rollerball**”] con 11.000 cortes. 11.000 planos. Es una relación de 20 a 1, comparando con lo que he hecho en otras películas. Estoy haciendo una película que quiero que parezca un video de rock. El ritmo es completamente diferente”<sup>636</sup>.*

Para poner punto final a este breve apartado, utilizaremos, como venimos haciendo, las palabras de David Bordwell:

*“La continuidad intensificada ha hecho que la narración se vuelva evidente. Es interesante notar que esta técnica, más*

---

<sup>636</sup> Extraído de los comentarios del director de la edición en deuvédé de la película “*Jungla de cristal. La venganza*”. Consultar bibliografía.

*extrovertida, no nos impide comprender la historia. Acostumbrados a una nueva obviedad de los recursos narrativos, parece que hemos establecido un nivel más alto para el umbral de la intrusión. En cualquier momento, las tácticas estilísticas pueden hacerse patentes, pero los espectadores permanecen embebidos en la acción. La peculiaridad del cine de hoy parecería instar a los espectadores a dar por hecho un alto grado de obviedad de la narración, a dejar que unos cuantos recursos familiares amplifiquen cada momento, y a deleitarse en muestras cada vez más espectaculares de técnicas –todo mientras se dejan llevar por la corriente subterránea de la historia. No sería la primera vez que se le pide al público disfrutar el juego patente con las formas sin sacrificar la profundidad emocional. El triunfo de la continuidad intensificada nos recuerda que el arte de ver se transforma con cada estilo” (Bordwell, 2002, op. cit.).*

Pese a todo, es evidente apreciar en el cine más actual, que escapa ya a la obra de McTiernan, una estética o un estilo dominado por el exceso, más planos cada vez más pequeños y de una duración cada vez más corta, saturación visual y sonora –sobre estimulación del espectador-, encuadres y narraciones abigarrados siguiendo las pautas de la sucesión de pantallas de los videojuegos, transformación de los filmes en eventos, dejando de ser obras cinematográficas para convertirse en acontecimientos generando en el público una necesidad de estar, presenciar u opinar sobre él sin tener en cuenta sus cualidades fílmicas; un regreso, si se quiere, del cine a los espectáculos de feria. Se busca una inmersión sensorial vertiginosa del público. Supondría, en definitiva, una intensificación de la continuidad intensificada.



Incorporémonos de nuevo en la senda del sello autorial de John McTiernan para profundizar en la estructuración de sus filmes, en el desarrollo de la historia, en uso de sus diálogos y acciones, así como la generación de suspense y sorpresa o el ofrecimiento de información al espectador importante para la intriga.

## **VI. 9. Estructuración de la historia y dosificación de la información.**

Todos los elementos constituyentes de la historia narrada han de combinarse de la mejor manera posible, es decir, de una forma perfectamente legible –y estéticamente personal al mismo tiempo-. En otras palabras, aunar el ‘qué’ con el ‘cómo’ dando como resultado un producto final atractivo para el público, para el gran público, cuya calidad lo retenga en la memoria de éste todo lo posible, y también en el imaginario colectivo e histórico cinematográfico. El sello de McTiernan que venimos desgranando a lo largo y ancho de las presentes páginas se hallará tanto en el ‘qué’ como en el ‘cómo’, algo importante para que sus obras permanezcan en nuestro recuerdo.

De sus películas, algunas de las cuales abanderan «la acción por la acción» o «la espectacularidad por la espectacularidad» al más puro estilo aventurero de las películas clásicas del género de la época de los grandes estudios hollywoodienses se desprende, como decimos, espectacularidad, fantasía, agresividad, elegancia, etcétera. Su estructura, aunque controlada,

no es hermética; la emoción surge de las situaciones, de las circunstancias que sobrepasan a los personajes, de las imágenes, etcétera.

El desarrollo de la historia pues, está logrado en dos niveles de referencia, a saber: el nivel de la teoría de la información y su dosificación, y el nivel de la narrativa audiovisual cinematográfica.

**La información de la intriga o trama puede llegar al espectador de dos formas diferentes: Una primera, realizada mediante una exposición concentrada que puede aparecer en cualquier momento del desarrollo y que será, por tanto, preliminar si aparece al principio, y difusa si lo hace al final. Una segunda opción es una exposición distribuida entre los pasajes descriptivos, expositivos y de acción.**

La primera opción es la más frecuente en el cine de McTiernan, no la única –“*Basic*”, “*Jungla de cristal. La venganza*” o “*La caza del Octubre Rojo*”–, porque reduce los problemas derivados de una sobrecarga de información sin redundancia que dificultarían la lectura e interpretación del filme por parte del público.

El ya citado David Bordwell analiza con detenimiento el cine de los grandes estudios y determina una serie de estrategias narrativas:

1. **Conocimiento:** una narración ofrece mayor o menor información sobre la historia dependiendo de las concepciones genéricas, del tipo de información que se quiera subrayar y de las representaciones que se quiera introducir, dependiendo éstas de los elementos propios de cada género. La información por lo general se restringe a un solo

personaje, y otras a muchos, dependiendo de la subjetividad u objetividad de la trama, obteniendo una narración más o menos profunda.

2. **Falta de naturalidad:** se da cuando el emisor se dirige al receptor de manera consciente.
3. **Capacidad de comunicación:** Hay películas con mucha información y otras con poca.

En relación a la primera de las estrategias, algunos autores han estudiado en ese punto la perspectiva asertiva en relación con el objeto de percepción, según la vida interior sea o no revelada. Los resultados ofrecen diferentes clasificaciones: según la profundidad (objetividad-subjetividad) tenemos percepción interna o percepción externa; según la intensidad y capo de la misma encontramos percepción ilimitada y percepción limitada. De la combinación de todos ellos obtenemos hasta cinco tipos narrativos distintos, a saber: percepción interna ilimitada (omnisciencia interna); percepción interna limitada; percepción externa ilimitada (tipo narrativo autorial u omnisciencia externa); percepción externa limitada (tipo narrativo actoral); y tipo narrativo neutro (registro o reportaje).

La opción que mayores y mejores posibilidades de relato ofrece es la percepción externa ilimitada u omnisciencia externa, y es por ello la elegida por McTiernan. Aunque puede haber pasos en falso, el cine de McT no es ajeno a ellos, lo que interesa es la acción trepidante, que puede parecer primar sobre el resto de las cosas y elementos, incluida la dosificación de la información, pero es aquella la que está, en definitiva, al

servicio de ésta; en ocasiones, sin la previa aportación de información se hace difícil, cuando no imposible, el desarrollo de la acción, como por ejemplo en *“Jungla de cristal”*.

La información inicial ha de conducirnos hasta la resolución de la trama; normalmente los primeros minutos sirven para decir qué pasa, cuál es el objetivo, y poco a poco, de forma paulatina, se van desgranando los elementos necesarios para dicho fin. La escasa, cuando no nula, utilización de algunos elementos destinados a aportar efectismo y personalización (entiéndase en cuanto a personajes) por parte de McTiernan, hace que **su desarrollo de la historia esté centrado en la dosificación sistemática de la información para hacer avanzar la trama de forma armoniosa**. Se evita la ausencia de naturalidad y la cantidad de información aportada permite mantener sujeta la atención del espectador cuando la acción y la espectacularidad no lo hacen por méritos propios. En este sentido, McTiernan tienen muy presente que *“no se debe saturar al público de informaciones o bien por irrelevantes que carezcan de sentido narrativo o bien por demasiado importantes con lo que la trama se vuelve farragosa, fuera de los cánones establecidos en el pacto de géneros”* (Caldevilla, 2005, *op. cit.*. Pág.: 184).

Muchas de las películas de McTiernan orbitan en el género de acción, donde la cantidad de información ofrecida no es necesariamente elevada, pero incluso en otros filmes donde si es importante, por ejemplo en el suspense desarrollado en *“La caza del Octubre Rojo”* o en *“El secreto de Thomas Crown”*, la sencillez y claridad priman por encima de la sobrecarga informativa, y sensitiva, destinada al público. Podemos afirmar por lo tanto, que aunque no todos los datos ofrecidos puedan tener

una importancia capital para la intriga, existe una base común que hace avanzar la historia y que podemos denominar **sustrato informativo común genérico**, el cual quedaría completado con un sustrato informativo particular cuyo volumen de información depende del género al que se adscriba el filme, de las inquietudes del realizador, de las singularidades de la trama o del rodaje, etcétera, etcétera. Se describen y definen los personajes, el objetivo, las motivaciones, cualquier dato interviniente, en definitiva, todos aquellos elementos necesarios para no caer en vacíos ni trampas de cara al público espectador. De la ordenación y clasificación de los conformantes citados surgirá un nuevo rasgo del sello de autor.

**La narración de McTiernan está sujeta a la economía de medios** con la que trabaja, por lo que **la estructuración de la historia, la aportación de datos informativos, ha de realizarse de forma minuciosa**, ya se trate de una exposición concentrada o distribuida.

Las películas hollywoodienses han trabajado siempre, las más de las veces por mejor decir, siguiendo el **paradigma de la estructura lineal básica** que muy acertadamente extrajo de numerosas películas Syd Field (*El manual del guionista*, editorial Plot, Madrid, 1996, y *El libro del guión*, editorial Plot, Madrid, 2002) consistente en la estructuración de toda narración en tres actos:

1. **Primer acto:** Planteamiento o principio; donde se establece quién es el personaje principal y de qué trata la historia. Alcanza hasta el primer nudo de la trama, que bien engancha con el resto o gira sorprendentemente en otra dirección.

2. **Segundo acto:** Confrontación o medio; es el desarrollo del conflicto, la parte más larga de la narración y que finaliza cuando se llega al segundo nudo de la trama, aquel que impulsa la historia hacia su resolución.
3. **Tercer acto:** Resolución o final; como su propio nombre indica, resolución del conflicto.

Esta base de la estructura dramática se caracteriza por definir desde el principio un tema, una acción y un personaje, sin olvidar que, en ocasiones, la acción es el personaje. Sin conflicto no hay acción, sin acción no hay personajes, sin personajes no hay historia. Este paradigma es una progresión lineal de incidentes, episodios y acontecimientos relacionados entre sí que conducen inexorablemente a una resolución dramática de la trama.

Evidentemente la reducción de toda intriga narrativa termina por ofrecer siempre estos tres actos, que las diferentes corrientes, modas o avances tecnológicos se han encargado de modificar y variar siguiendo los cánones estéticos y culturales de cada época, de cada cinematografía, de cada director y de cada tipo de público que se persigue.

La estructura de la narración puede contener por lo tanto: un **prólogo**, que desarrolla una acción satélite que sirve para presentar al personaje cuando éste no lo ha sido ya en películas anteriores, piénsese en las aventuras de James Bond por ejemplo; un **planteamiento** o una **presentación**, donde se concreta el objetivo, siguiendo la estela del agente secreto británico, son los momentos posteriores a los títulos de crédito y

que presentan al villano y sus intenciones; **conflicto** y **desarrollo**, cuál es el problema y su progreso; **clímax**, el punto álgido de la intriga; **resolución** o **desenlace**; y finalmente **epílogo**. Como decimos, la esencia, la base de esta estructura dramática narrativa está sustentada en los tres pilares señalados por Syd Field, por lo que los actos por nosotros señalados no tienen necesariamente que aparecer en la narración, por más redonda que pueda hacer la presentación de la historia al público.

Las presentaciones suelen seguir el consejo hitchcockiano de comenzar los filmes con la intensidad de un terremoto y desde ahí ir *in crescendo* sin dar descanso al espectador. Es decir, ofrecer unos materiales de experiencia para que el público comience a meterse en la trama y de ahí dar lugar a más peripecias. La muerte de Pommier en “*Nómadas*”, la llegada de la nave extraterrestre en “*Depredador*” o la toma del Nakatomi Plaza por parte de Hans y sus muchachos en “*Jungla de cristal*” son ejemplos de ello.

El desarrollo subsiguiente se lleva a cabo por repetición, acumulación y aumento progresivo.

*“La repetición es un mecanismo sencillo pero muy importante en la estructura para desarrollar la situación inicial o complicación de la trama”* (Caldevilla, 2005, *op. cit.*, Pág.: 184).

La repetición, el aumento progresivo y la acumulación están canalizados para elevar el tono de las acciones en un ‘no va más’ procurando que cada escena supere a la anterior. Por ejemplo, el progresivo incremento del riesgo y la espectacularidad de las hazañas de McClane

hasta saltar de la azotea del rascacielos hacia el final del filme. Cuando la trama no capta la atención del espectador por su profundidad –que no tiene que ser pretendida ni esperada por el público- el desarrollo de la misma sí ha de hacerlo, atrapando a éste desde el inicio hasta el final.

El clímax y la resolución son favorables al héroe protagonista, resuelven el problema y recuperan el equilibrio, aunque, como ya hemos apuntado en alguna ocasión, se produzca una evolución, un cambio, que hace que los personajes afectados por los acontecimientos no sean los mismos que al comienzo del filme.

En definitiva, **la estructuración de la historia, de la narración, está vertebrada por la dosificación sistemática de la información** a lo largo de los actos, ya se trate de los tres básicos definidos por Field o de cuantos se quiera añadir (prólogo, epílogo, etcétera).

John McTiernan intercala la información ofrecida al espectador por las aberturas que dejan los personajes, el espacio, el tiempo o los sucesos y acontecimientos de su discurso narrativo, que completan la información inicial con el objetivo básico de la intriga, así como los datos que aportan para la trama, aunque sean escasos, los momentos más álgidos, espectaculares y trepidantes de sus filmes. Además de los elementos que ya hemos resaltado en nuestro periplo hasta aquí, McTiernan también hace uso de los diálogos, las acciones, la redundancia, los bucles informativos, el retraso, el suspense y la sorpresa, para dosificar la información a lo largo de la narración



Las aportaciones creativas particulares de McTiernan, cuya iteración u omisión nos devuelven una imagen clara de su forma de entender y de hacer cine, completan un poco más la forma del contenido y la sustancia de la expresión de toda narración. McTiernan, como todo director que se precie, mantiene con el espectador una retroalimentación que le lleva, luego entraremos en ello, a tener muy en cuenta sus reacciones a la hora de elegir y construir sus futuros proyectos, del mismo modo que el público puede anticipar, al leer y reconocer ciertos rasgos propios de su sello, algunas soluciones cinematográficas que conforman su sello de autor.

El análisis de estos elementos nos descubrirá mayor unidad en sus realizaciones a nivel discursivo o de la expresión, es decir, estructura de la transmisión de la narrativa cinematográfica y su manifestación visual y sonora, sin olvidar lo ya citado cuando hemos estudiado la unidad conseguida por medio de la historia, la temática y el contenido.

Empecemos pues por **los diálogos**.

*“Diálogo es un intercambio alternante, directo, inmediato, personal y dialéctico, de ideas, opiniones o sentimientos entre dos o más personajes por medio del lenguaje”.*

Estas palabras de Jesús García Jiménez<sup>637</sup> nos sirven para introducirnos en un concepto que, al aplicarlo con la teoría de la información se relaciona con el contenido manifiesto de la misma, en oposición al contenido latente propio de la comunicación no verbal, importante en McTiernan y en su cine, donde los personajes y sus

---

<sup>637</sup> GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús: *Narrativa Audiovisual*. Editorial Cátedra. Madrid. 1993. Pág.: 215.

actuaciones físicas no verbales cobran especial importancia para el devenir de la historia.

El **diálogo** es alternante porque hay una correspondencia entre quien habla y quien escucha; a cada locución le corresponde por lo general su réplica. El personaje que habla se dirige a su interlocutor (o interlocutores), mantiene con él una relación comunicativa directa, inmediata si no existen intermediarios, y personal, al menos en cuanto que puede afectarlos e interpelarlos personalmente (la relación interpersonal, nos señala García Jiménez, comporta generalmente la presencia física pero no la exige de forma absoluta). El diálogo es dialéctico porque cada idea, cada opinión, cada sentimiento aportado por los dialogantes o actores, se desarrolla, se matiza, se limita, se enriquece con las diversas aportaciones de unos y otros. *“De un modo análogo al que toda síntesis queda enriquecida y superada por la interafectación de tesis y antítesis, el diálogo avanza porque, convertido en un proceso continuo, las contribuciones de los actores dialogantes se van concentrando en una onda expansiva continua, en que cada nueva fase sintética vuelve a erigirse en tesis. El diálogo es búsqueda compartida. Estrategia integrativa. La polémica es la muerte del diálogo, pero su elemento motivador es la diversidad y la discrepancia en las opiniones. El verdadero diálogo no es un puro desahogo expresivo”* (García Jiménez, 1993, *op. cit.*, Pág.: 216). El diálogo por lo tanto, se realiza por medio del lenguaje, oral muy especialmente, pero no hemos de descartar el lenguaje no verbal ni el lenguaje icónico, ni tampoco, apuntilla García Jiménez, el lenguaje escrito.

Si para la literatura, el diálogo puede ser considerado un género, en el audiovisual, cinematográfico por lo que nos toca de cerca, es algo mucho más que un género, es

*“el factor que eleva la palabra, en su función dramática, al rango de elemento de la mimesis y sustancia privilegiada de la expresión”<sup>638</sup>.*

El diálogo puede servir para ofrecer información sobre el personaje que dialoga, revelando algunos rasgos característicos que su sola presencia no pueda desentrañar como particularidades psicológicas, motivos, intenciones, objetivos, acciones, estados de ánimo, carácter, temperamento, posición en el mundo, su actitud ante las cosas, acontecimientos y personas con las que se relaciona, etcétera. Desvela pues, la identidad que el autor ha conferido intencionadamente para el personaje (completada con la contribución y complicidad constructivas del espectador).

Mediante el diálogo el personaje informa sobre su yo particular, de forma directa, esto es, el ‘qué dice’, como de forma indirecta, es decir, el ‘cómo lo dice’ y según es el estilo del discurso, vocabulario o elementos paralingüísticos –tono, timbre, volumen, velocidad, etcétera-. De esta forma y gracias a las aportaciones del diálogo, la imagen, la huella del personaje, de su relación con los demás y su implicación en la intriga se hace más patente, más profunda, más reconocible. Al ofrecernos tal cantidad de información podemos matizar el presente del personaje y anticipar el futuro, al tiempo que podemos reconstruir el pasado. También puede utilizarse para engañar al público generando falsas expectativas; o

---

<sup>638</sup> Ídem. Pág.: 216.

conectar en un valor o función supralingüística varias escenas, sirviendo como elemento de transición, algo olvidado últimamente en las corrientes estéticas modernistas y post-modernistas cinematográficas. También sirve para suprimir escenas, describiéndolas como pasado mediante su mera explicación, o en presente ayudando a aligerar el relato de acciones superfluas. Es común encontrar en el cine, en general, y en la obra de McTiernan en particular, secuencias conectadas por el diálogo, ahorrando ciertos planos innecesarios (economía narrativa). Por ejemplo, en “*Basic*”, McTiernan conecta escenas mediante el diálogo cuando Tom Hardy y la capitana Osborne se desplazan de un lugar a otro de la base militar siguiendo diversas pesquisas sin necesidad de mostrarnos todo el desplazamiento que sabemos los personajes han realizado<sup>639</sup>.

La importancia en la narración del diálogo es pues capital:

*“Los diálogos desempeñan la tácita misión de hacer más legible el texto narrativo. En el relato audiovisual los diálogos, situados en el dominio de la mimesis, refuerzan la verosimilitud. Remiten al extratexto del sistema visual porque resultan indispensables para informar y explicar lo que no puede verse o de hecho no se ve [McTiernan utiliza sus diálogos para explicar el porqué de los acontecimientos que se suceden]. Los diálogos son agentes identificadores del sistema verbal que da consistencia a la narratividad de la imagen. Es elemento organizador del relato y,*

---

<sup>639</sup> Sin abandonar el último de los filmes dirigidos por McTiernan, los diálogos se conjugan a la perfección con la planificación y el montaje que despliega nuestro autor en sus películas. Por ejemplo, la segunda visita que realizan Osborne y Hardy a un convaleciente Kendall, se produce un diálogo a tres bandas; éste está organizado de forma que la cámara se mueva de un interlocutor a otro, sin perder la lógica interna de la secuencia, ahorrando cortes y planos innecesarios, moviéndose siempre sobre el eje que permite apreciar la geografía del espacio donde la secuencia tiene lugar.

*en cuanto tal, constituye su viga maestra. Buena prueba de ello ha sido el fracaso que han conocido todos los intentos retoricistas de contar una historia sin palabras en el cine...”* (García Jiménez, 1993, *op. cit.*. Pág.: 219).

Es cierto que no existen películas sin palabras –sobre todo sin la palabras-, sin diálogos, y las que lo han experimentado, como afirma García Jiménez han sido y son un fracaso, al menos en el sentido de industria cultural que podemos otorgarle al cine y su relación con el público espectador, porque como simple experimentación pueden haber alcanzado sus objetivos (no es este el lugar para analizarlo). Por ello, algunos directores, lejos del cariz experimental, se han atrevido a retrasar la introducción del primer diálogo, de la primera palabra pronunciada lo máximo posible en sus relatos, como demuestra por ejemplo *“Pozos de ambición”* de Paul Thomas Anderson (2007) en cuyos primeros quince minutos no se pronuncia una sola palabra<sup>640</sup>. Esta idea, que puede esconder otras intenciones autorales, permite reforzar todavía más el poder visual de la imagen, su fuerza para enganchar al espectador, algo de lo que es partidario John McTiernan, sobre cuya consideración del diálogo y el lenguaje incidiremos más adelante:

*“Para mí, la película ideal es aquella en la que cada imagen lleva consigo su movimiento, su emoción, su impresión.*

---

<sup>640</sup> No ha sido éste ni será el único caso de filme con diálogos reducidos al mínimo (de hecho, una vez hacen acto de presencia, podemos considerar si cabe la película de Thomas Anderson un tanto prolija). Existen ejemplos precedentes tales como *“El globo rojo”* de Albert Lamorisse (1956), *“La isla desnuda”* de Kaneto Shindo (1960), *“El silencio”* de Ingmar Bergman (1963), *“Scorpio rising”* de Kenneth Anger (1964), *“El silencio de un hombre”* dirigida por Jean-Pierre Melville (1967), *“El oso”* película de Jean-Jacques Annaud (1988) o *“En la ciudad de Sylvia”* de José Luis Guerín (2007). La alteración y manipulación de un elemento como el diálogo responde a diferentes inquietudes, tantas como directores, y los resultados son también muy variables

*Donde dos tercios de la película hayan de transcurrir antes de que se pronuncie el primer diálogo. Un filme donde no hiciera falta la palabra [...] Y llegará un momento, algún día, en el que llegará alguien –un Beethoven del cine, en teoría- que no solo conseguirá trasladar todas sus palabras a imágenes, sino que conseguirá que la práctica totalidad de la audiencia deje de preguntarse por qué no existen las palabras”<sup>641</sup>.*

La presencia del diálogo en un filme se hace del todo obligada porque es un factor de legibilidad, ayudando al espectador también en los procesos psicológicos de identificación y proyección que tienen lugar durante el visionado de una película. En definitiva, reafirman la verosimilitud (aunque la espectacularidad de las acciones mostradas alcance cotas casi inverosímiles, refuerzan las situaciones creadas y dan sentido a lo que está ocurriendo), clarifican la lectura del texto y funciona como soporte para el público y su identificación-proyección para con los personajes.

En el cine de John McTiernan los diálogos están contruidos en función de la economía de elementos característica de su cine, esto es, utilizados para aportar información y ahorrar planos poco interesantes o planos y acciones donde la narración pudiera decaer, en cuanto a ritmo o espectacularidad por ejemplo. **Destaca la ausencia de monólogos en su cine porque los diálogos se ajustan al ritmo trepidante de la narración** y, si a un nivel más general, toda **la narración está estructurada para centrarse en lo importante, sin ser alambicado**, los diálogos aportan la

---

<sup>641</sup> Extraído de *Cahiers du cinéma*, número 577, marzo. Paris. 2003. Pág.: 24, y de los comentarios de la edición en deuvédé de “*Jungla de cristal*”.

información necesaria rellenando, siempre que sea necesario, lagunas en la historia.

La forma refinada y distinguida de hablar de Hans Gruber, la sobriedad en las palabras del capitán Ramius o la soltura de lengua de Tom Hardy, por citar solo unos pocos ejemplos, forman parte de la presentación de sus personajes, que llegan a nosotros por lo que se dice de ellos, lo que ellos dicen de sí mismo y lo que inducimos cuando se refieren a los demás.

*“En resumen, los diálogos son base de su narración estética, hacen que los personajes se comuniquen entre sí y que de sus resultados no sólo los propios personajes creen o se informen de la trama sino que el espectador tome conciencia de ella igualmente [...] Son agentes identificadores del sistema visual que dan consistencia a la narratividad de la imagen, son elementos organizadores del relato y, en cuanto tal, constituyen su viga maestra”<sup>642</sup>.*

Los diálogos pueden distinguirse por componer auténticos duelos verbales entre los personajes (como las conversaciones que mantienen John McClane y Hans Gruber antes de conocerse en persona), ser réplicas efectistas o frases ingeniosas (de nuevo vuelve a nuestra mente McClane), estar dotados de naturalidad, realismo y verismo de la cotidianidad o por una compostura solemne y rotunda. Sea como fuere, las principales distinciones que se hacen de los diálogos es la siguiente:

---

<sup>642</sup> CALDEVILLA DOMÍNGUEZ, David: *El sello de Spielberg*. Editorial Visión Net. Madrid. 2005. Pág.: 198.

**Diálogos de comportamiento**, referidos a conversaciones intrascendentes que caracterizan la vida cotidiana, y que no comprometen a los personajes pero definen alguno de sus rasgos —empleados por McTiernan ocasionalmente—. Algunos autores los denominan diálogos contingentes o de generalidades o ambientales, pues consisten en saludos, despedidas y otros tópicos de la vida diaria; otros incluyen lo de ociosa conversación (temas próximos y habituales para los interlocutores). Por ejemplo, en “*Jungla de cristal. La venganza*”, cuando John y Zeus están atados a la bomba en el carguero que piensa hundir Simon Gruber, al hablar de la relación interrumpida y siempre pendiente de un hilo que McClane tiene con su mujer, Zeus se ríe de su comportamiento misógino al tiempo que expresa: «*¡Seguro que le echas la culpa a tu mujer, ¿verdad?!*», a lo que John, con toda la seriedad que expresa, al público, que él al menos, se cree lo que está diciendo, replica: «*Ella es una mujer muy testaruda, si*». Algunos autores cinematográficos han hecho de este tipo de diálogos una de sus marcas autoriales, haciendo de conversaciones intrascendentes una declaración de principios y de perfiles de personajes fácilmente reconocibles por el público (por su proximidad a la hora de expresarse y sobre qué expresarse) cuando no una película completa donde el espectador reconoce sus preocupaciones (banales, vacías, subversivas, todo depende desde el prisma desde el que se contemple el visionado del filme).

**Diálogos de escena**, aquellos que informan de los pensamientos, sentimientos e intenciones de los personajes, algo que los distingue como más teatrales que puramente cinematográficos, pues en el cine, como en la vida misma tal y como afirman autores como Jesús García Jiménez, los personajes no quedan definidos por completo por sus palabras. Estos



diálogos son expresivos o dramáticos. Aunque están presentes en el cine de McTiernan, no tienen una gran importancia.

**Diálogos diegéticos**, los que desempeñan una función narrativa que afecta al motivo, al desarrollo y al desenlace de la acción principal, a las propiedades –orden y duración– del discurso, etcétera. Son, por ejemplo, los diálogos que determinan la transición de una secuencia a otra.

**Diálogos autoriales**, se convierten en signos deícticos o conectores de las instancias de enunciación y muy especialmente del autor o de sus delegados en el texto. “*En muchos casos son verdaderos estilemas*” del director (García Jiménez, 1993, *op. cit.*. Pág.: 226).

**Diálogos de referente lingüístico**, en este sentido, los diálogos cinematográficos de un guión literario remiten a los códigos de diferentes lenguajes, ya se trate del lenguaje de la vida cotidiana, del teatro, el postural y expresivo de la imagen pretecnológica, el radiofónico, etcétera.

Para Jesús García Jiménez, “*los buenos diálogos hacen patentes las cuatro dimensiones poéticas del pensamiento inteligente*”<sup>643</sup>, es decir, su:

- Capacidad heurística; hacen juego, generando más alternativas.
- Capacidad, libertad y originalidad asociativas; más asociaciones y más originales, esto es, estadísticamente menos probables.

---

<sup>643</sup> GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús: *La imagen narrativa*. Editorial Paraninfo. Madrid. 1994. Pág.: 195.

- Capacidad estratégica; dominio de los recursos y de las escenas en juego.
- Capacidad poética de ruptura; innovación y vanguardia en el concepto y función de los diálogos.

Debemos también mencionar las dos funciones que desarrolla la imagen en los diálogos y que presenta una doble naturaleza:

- Lingüística por un lado: los personajes tienen fachada visual y dialogan, comunican y expresan con todo su cuerpo visible. La imagen es un significante equiparable a la palabra. *“En los diálogos, el signo imagen se inserta, por tanto, en el ámbito del sujeto. En el dominio audiovisual puede hablarse, sin duda, de «diálogos visuales»”* (García Jiménez, 1994, *op. cit.*. Pág.: 197).
- Escénica por otro: los personajes actúan y sus réplicas y contrarréplicas dejan al descubierto las ‘burbujas del espacio lector’ tal y como lo describe García Jiménez, subrayadas por la puesta en escena –colocación, movimiento y dirección de los actores- y los diversos procedimientos técnicos de la focalización (elección y conjugación de los planos, movimientos de cámara, etcétera). *“En los diálogos, por tanto, el signo imagen se inserta también en el ámbito del espectáculo”* (García Jiménez, *ibídem*).

Los diálogos significan, construyen, caracterizan a los personajes, informan, relacionan, comunican, provocan un encuentro de los personajes

entre sí y a un mismo tiempo con el público espectador. Sin olvidar que son un elemento esencial de la narración.

No es este el lugar para profundizar en términos que sin dejar de ser interesantes alargarían este apartado sin necesidad, como pudieran ser los criterios para el análisis de los diálogos (variables, su condición de indicadores, su relación con las propiedades del discurso narrativo, densidad de verbalización, relaciones pragmáticas, significación de las señales o de los vacíos semánticos, capacidad predictiva y pregnancia) o aspectos locutivos, ilocutivos y perlocutivos. Del mismo modo, sería interesante aplicar la taxonomía descrita por García Jiménez a los diálogos del cine de McTiernan en relación a contenido, pertinencia, grados de proximidad, acontecimientos, grado de diferencia entre interlocutores, tipo de implicación, funcionalidad, cantidad de ideas, naturaleza significativa, por el objeto con respecto a los géneros y, por el modo de absorber el contenido.

Sencillamente sus diálogos son muy informativos, caracterizan a los personajes perfectamente, ofrecen una imagen de la psicología de los mismos (su moral, su ética, etcétera), hacen avanzar la trama, recrean el pasado, son pertinentes, objetivos, muy narrativos, consecuentes con la intriga, esenciales y, en general, adoptan el tono simétrico o disimétrico, recíproco o reflejo según las convivencias del director, que los emplea en función del ahorro de elementos innecesarios o barrocos en exceso.

La consideración de las palabras y de los diálogos de McTiernan es muy particular, aunque la recurrencia a ellos pueda, en ocasiones, destacar por su convencionalidad, en otros, siempre que las posibilidades de

producción se lo permitan, alcanzan un grado experimental característico del sello de nuestro autor.

*“Siempre he tenido la idea de que, en muchas ocasiones, la parte más expresiva de las palabras se encuentra en los sonidos, no en su significado expresivo. Tengo un amigo que trabaja con niños autistas y siempre me dice lo mismo: no es que no sepan hablar, sino que su mecanismo emocional está tan sumamente jodido que no son capaces de encontrar una razón para hacerlo. No tienen ningún motivo para hablar, porque el habla no es una manera de comunicarse con los demás. El habla, su forma más pura, es un instrumento para traducir la emoción de los sonidos, expresar una emoción con ruido. Si no tienes emociones que expresar...no hables. He analizado, he estudiado películas extranjeras sin leer los subtítulos. Las palabras eran su banda sonora”<sup>644</sup>.*

Ello explica la presencia de errores de pronunciación intencionados en algunas lenguas extranjeras, como el alemán en “*Jungla de cristal*” y “*Jungla de cristal. La venganza*” y el ruso en “*Rollerball*”. Presencia e incluso subrayado de su expresión sonora por encima de su significado. Ejemplo de ello es la secuencia de “*Jungla de cristal*” en la que Hans Gruber se dirige a Karl, uno de sus secuaces, en alemán, el idioma de su grupo, para ordenarle que dispare a los cristales ante la desnudez de los pies de McClane. «*Karl. Schiebe dem fenster*». Karl devuelve una expresión extraña de incompreensión, por lo que Hans repite

---

<sup>644</sup> Extraído de los comentarios de la edición en deuvédé de “*Jungla de cristal*”. Véase la bibliografía.

la orden esta vez en español (en inglés en su versión original): «*¡Tira a los cristales!*».

Esta idea puede remitirse a los años de la infancia de McT, cuando siendo un niño acudía al cine y contemplaba las películas sin comprender del todo los diálogos que los personajes pronunciaban:

*“Yo tenía cuatro o cinco años y ella [su madre] me llevaba todos los días consigo. Veía enormes filmes, de todas las suertes, sin saber muy bien lo que era o de que hablaban. Aún hoy disfruto de los filmes como de la ópera, sin preocuparme de los subtítulos”*<sup>645</sup>.

En sus años de estudiante, veía las películas extranjeras, sobre todo europeas, sin prestar atención a los subtítulos, memorizando los planos y las imágenes hasta comprender cómo se había construido el filme.

También influyó en su forma de hacer cine y de insertar o utilizar los diálogos en él la enfermedad que dejó sordo a su padre, muy relacionado con el canto y la ópera.

*“Una imagen tal que evoca una de las más sofisticadas delicias de la obra del autor, esa atención sistemática que está contenida en esos planos que circulan de filme en filme como una rima despeinada: un personaje murmura al oído de otro muy*

---

<sup>645</sup> John McTiernan en *Cahiers du cinéma*. Número 690. Junio. París. 2013. Pág.: 96.

*cerca o un discurso en otra lengua desconocida para descifrar secretos”<sup>646</sup>.*

Sea como fuere, los diálogos en McTiernan, especialmente cuando se trata de idiomas o lenguas extranjeras, extrañas o desconocidas, subvierten las convenciones hollywoodienses, como ocurre en **“La caza del Octubre Rojo”**, **“El guerrero número 13”** o **“Rollerball”**:

*“Si, es la misma escena pero en diferentes contextos. En el Octubre Rojo me inspiré en “Vencedores o vencidos” (1961) de Stanley Kramer en la que se cambia de lengua como una convención cinematográfica pura: se supone que los personajes siguen hablando alemán pero ya no nos molestan los subtítulos ni tenemos que leer toda esa letra. Para “El guerrero número 13” la idea era que viéramos al personaje aprender la lengua extranjera en un periodo de tiempo particularmente corto, en todo caso, telecópico, entrecortado. También habla de su inteligencia. Me había organizado para que se escucharan los diálogos que no comprendemos de por medio, antes de dar una razón al por qué la comprendemos un poco más después, etcétera [...] Esta es una forma más de anotar o marcar mi conciencia en las convenciones. En el Octubre Rojo y “El guerrero número 13”, la distancia entre los hombres es el corazón de los filmes y por lo tanto su distanciamiento y la reconciliación es a través del lenguaje [...] Un problema similar tuvo lugar en “Rollerball”, al principio yo quería todo el filme en ruso. Creo que tenía que ver con todas esas películas europeas que había visto sin sentir la necesidad de leer*

---

<sup>646</sup> Ibidem.

*los subtítulos. Tuve un montón de problemas por eso... Concibo la película, el cine, como la ópera, las palabras en sí mismas no importan, no tienen especial importancia, lo que cuenta es o está en la forma en que son dichas, el cómo están pronunciadas y el momento. Las palabras son solo ruido, no son ellas las que hacen avanzar la historia. Es por eso que tantas veces he intentado desviar al público haciéndolas incomprensibles, pero no en inglés. Pero este tipo de teoría se encuentra con mucha resistencia, sobre todo entre el público estadounidense. Ellos piensan que los tomo por idiotas. En mi mente, "Rollerball" era una cacofonía total. Como un tipo que se ha quedado atascado en una niebla de signos que no comprende (publicidad, lenguaje). Para mí era hacer una parodia algo torpe de la cultura de los medios estadounidenses donde las palabras no significan nada. Sólo un poco de esto permanece en el resultado final. Hubo mucha reticencia a mi idea”<sup>647</sup>.*

Las palabras, **los diálogos en otras lenguas, están usadas de una forma tal que McTiernan desvía la atención del espectador haciéndolas incomprensibles, fonéticamente erróneas.** Pero cuando se trata del inglés o del español para las versiones dobladas, **sus diálogos aportan información y caracterizan a los personajes de tal forma que ayuden al avance de la historia**<sup>648</sup>.

---

<sup>647</sup> John McTiernan en *Cahiers du cinéma*. Número 577. Marzo. París. 2003. Págs.: 18-25.

<sup>648</sup> Un ejemplo de la desviación de la atención del espectador se da en la conversación que mantienen varios personajes en "Jungla de cristal" en escenarios separados y que McTiernan "filmará de forma similar a como lo haría si ambos actores se hallasen dentro del mismo espacio y estuviesen manteniendo una conversación el uno frente al otro [...] El director consigue dar la impresión de enlazar dentro de un mismo espacio aparente dos tomas que en realidad son filmadas en lugares distintos" (Ferraras Rodríguez, 2007). Nos referimos a los diálogos entre McClane y Powell, o a la conversación a tres bandas entre McClane, Hans y Ellis. En estas escenas los diálogos, además de aportar todos los elementos ya

Por otro lado, no hemos de olvidar que el lenguaje empleado en su cine es, las más de las veces, malsonante, entiéndase soez o malhablado y no disonancia o falta de armonía, características de la cacofonía, tal y como el género de acción, predominante en el cine de McTiernan, requiere.

Las denominadas ‘malas palabras’, las palabrotas de toda la vida, han estado presentes en el cine en todo momento, aunque las más de las veces, por razones de censura o ‘corrección política’ han sido objeto de diversos eufemismos. En parte porque como afirma Joan Fontcuberta es un problema no resuelto del todo:

*“No se ha estudiado con profundo rigor la función social y comunicativa de los insultos, los tacos y las exclamaciones en general. Los diccionarios ayudan poco o nada en estos casos; suelen dar traducciones neutras que casi nunca coinciden con la intención de quien los profiere o con la situación en que se producen”*<sup>649</sup>.

---

citados, también sirven de distracción para que el público no se percate de la separación geográfica existente entre los personajes, acompañados siempre de movimientos de cámara y de los actores, muy especialmente McClane, que se mueve constantemente para colocarse a uno u otro lado del cuadro en función de la posición de su interlocutor, cuyo resultado es similar a como hubiera quedado de encontrarse ambos personajes en un mismo lugar y ser la escena rodada con el tradicional plano-contraplano.

<sup>649</sup> Hay, más allá de la aceptación del lenguaje soez por parte de la sociedad y del público cinematográfico, problemas en la traducción y doblaje de este tipo de diálogos o expresiones que obliga a “traicionar intencionadamente el texto cuando nos encontramos expresiones vulgares y malsonantes, mucho más variadas en nuestra lengua que en inglés y que, sin embargo, se ven una y otra vez mutiladas por la falta de imaginación de algunos traductores (jodido, jódete, bastardo, etc.). El habla vulgar y la germanía también es fértil en castellano y no se le saca todo el partido por miedo a hacer una adaptación demasiado libre del texto original. Y especial atención hay que prestar a las muletillas y a las onomatopeyas, completamente distintas a las nuestras y que, no obstante, se nos cuelan cada día en nuestras pantallas”. FONTCUBERTA I GEL, Joan: “La traducción en el doblaje o el eslabón perdido” en DURO, Miguel (coord.): *La traducción para el doblaje y la subtitulación*. Editorial Cátedra. Madrid. 2001. Págs.: 310-312.



Estas exclamaciones dependen del medio social del personaje, de la situación que ha provocado la imprecación y de a quién va dirigido el impropio.

Este tipo de expresiones se emplean para añadir **fuerza expresiva, agresividad**, así como **cercanía** y **autenticidad** para con el lenguaje de la calle, el que habla el espectador-tipo de las salas cinematográficas. El castellano, rico en este tipo de locuciones cuya constatación alcanza hasta la Edad Media, siempre las ha empleado como función catártica, **liberadoras de emociones y sentimientos contenidos**. Dan énfasis, como decimos, aportan fuerza expresiva puesto que se puede prescindir de ellas sin que se pierda el sentido de lo expresado (palabrota fática, superflua pero que recalca la frase en la que se emplea). Algunas de estas expresiones, como las obscenidades, poseen su significado propio y pleno (relacionados generalmente con lo sexual y escatológico) y las hacen insustituibles por sus eufemismos más habituales. Otras encuentran lugares de expresión peculiares en los que toda función gramatical y valor semántico son secundarios frente al **valor expresivo y la contundencia de su pronunciación**.

Es, las más de las veces, una **interjección impropia provocada por la sorpresa, el dolor o la ira** entre otras cosas, carente de estructura de oración y que, en caso de haberla, no representa una acción real ni alude a nadie en particular. Tiene pues, un componente emotivo muy alto, tal es así que algunos estudios han demostrado que ayuda a aliviar el dolor físico<sup>650</sup>.

---

<sup>650</sup> Un estudio realizado en la Keele University (Reino Unido) dirigido por Richard Stephens, presentado en la Sociedad Británica de Psicología en 2011, demostraba que pronunciar palabrotas puede servir como poderoso calmante del dolor, especialmente para aquellas personas no habituadas a pronunciarlas. Tal es así que expresarlas en el momento en que se siente genuino dolor físico resulta ser cuatro veces más

Este efecto sanador nos remite al uso calmante de la mala palabra que ya defendiera el humorista Roberto ‘Negro’ Fontanarrosa en el III Congreso de la Lengua celebrado en Argentina en el año 2004 con su intervención en la sesión de cierre articulando su hoy ya famosos *Elogio de las malas palabras*: “Hoy vengo a hacer elogio de las malas palabras. O, cuando menos, a aligerar su carga ominosa [...] Celebrar la libertad de expresión en la más espontánea de sus formas: irrumpir desde las entrañas del hablante y dar con estrépito en el rostro del oyente [...] Quiero ejercer mi derecho de hablar como mejor convenga a mi ánimo, variable como el viento, espiralado unas veces hacia arriba y otras hacia abajo, y casi siempre desafiando las reglas RAE [...] ¿O es que acaso las malas palabras les pegan a las buenas? ¿Son malas porque son de mala calidad, cuando uno las pronuncia se deterioran? [...] Yo pido que atendamos a la condición terapéutica de las malas palabras”.

Pueden emplearse como agresión verbal, como insulto, pero también la figura retórica de antífrasis puede emplearse como halago, como encomio, como demuestra con solvencia el Quijote de Cervantes en numerosas ocasiones.

El principal problema es que el uso enfático desprovisto de intencionalidad transgresora o razón anímica, puede derivar en una pérdida

---

efectivo que para aquellos que las articulan asiduamente. El experimento consistían en lo siguiente: tomados dos grupos de jóvenes de 71 miembros cada uno, separados en función del promedio de imprecaciones –menos de diez al día y más de cuarenta-, se les pidió que introdujeran sus manos en agua helada y que aguantaran lo máximo posible. En un primer momento sin pronunciar ni una sola palabra. Después profiriendo una palabrota de su elección. Los que habitualmente no emplean improperios aguantaron aproximadamente unos 45 segundos más en el agua helada, frente a los 10 segundos de más que aguantaban las personas que si los utilizan a diario. El resultado demuestra que al expulsar estas palabras se liberan endorfinas que actúan contra el dolor, una respuesta emocional similar al estrés, es decir, están relacionadas con reacciones químicas específicas, tienen un efecto terapéutico que se ve atenuado cuando se emplean habitualmente y no en situaciones exclusivamente de dolor.

de significado propio para adoptar un valor semántico distinto, es decir, suplantando un término ya existente pero expresado de forma malsonante. Su abuso hace que su carácter liberador o de alivio pierda fuerza y en ocasiones, validez. Lo que muchos autores han resumido en el paso del ‘vulgarismo’ al ‘coloquialismo’, haciendo de estas palabras expresiones normales como sustantivos, verbos o adjetivos con significado propio y específico, alejándose de la fuerza emotiva que implican, como demuestran los manuales de ‘los tacos más usados’ en español destinados a los extranjeros con el objetivo de que no interpreten como insulto lo que es hoy día un recurso expresivo, voz cariñosa o admirativa<sup>651</sup>.

Muchas de estas expresiones, tras la pérdida de cortesía lingüística, de retórica, y a fuerza de oírlas y leerlas diariamente, han perdido su fuerza, su virulencia, para acabar convertidas en expresiones sin intención de injuria, es decir, utilizadas como calificativos familiares, cariñosos o ligeros, o también en frases exclamativas o de asombro fingido. Esta relajación no es para los académicos una consecuencia del deterioro de la lengua sino del empobrecimiento lingüístico de las personas, muchas de las cuales sólo aprenden este tipo de lenguaje, sin obtener más recursos expresivos que les permitan distinguir los diferentes registros lingüísticos existentes según las situaciones y contextos determinados.

**En los filmes de McTiernan las malas palabras añaden fuerza expresiva y agresividad –contundencia en su pronunciación-, muchos personajes las pronuncian en momentos de acción y de dolor físico, es decir, alivian y liberan emociones y sentimientos. Pero también se**

---

<sup>651</sup> No hay que olvidar que en otros usos la palabrota está reservada para círculos reducidos, íntimos o de confianza. Y, por ejemplo, en lo que al cine se refiere, aún existen doblajes al «español neutro» sin imprecaciones destinados al mercado hispanohablante de América del Sur.

**emplean de forma enfática o para violentar al oponente**, entre los que destaca un personaje por encima de todos, John McClane, contrapunteado por Jack Slater, cuyo lenguaje debe restringirse a la calificación por edades de las películas en las que aparece, como le hace ver Danny Madigan. Aunque también hay ejemplos para **su uso contrario, como expresión cariñosa y admirativa. Este tipo de lenguaje, en definitiva, aporta autenticidad al filme y lo acerca al espectador.** Pero su empleo no es gratuito por parte del nuestro director. Si las dos entregas de John McClane son un compendio de todas estas características de diálogos y palabras malsonantes, *“El secreto de Thomas Crown”* supondría la antítesis del díptico de *la jungla*, cuyo refinamiento y elegancia alcanza, no podía ser de otro modo, al lenguaje empleado por los personajes, sus palabras y sus diálogos.

Sea como fuere, con todo lo hasta aquí visto, podemos aventurarnos a definir el estilema de McTiernan referido a los diálogos, como el primero –y uno de los más capitales– de los elementos de dosificación de la información y estructuración de la historia narrada, y su empleo en el cine de nuestro autor de la siguiente forma:

*“Los diálogos en los filmes de McTiernan cumplen una función informativa –rellenan vacíos y dosifican la información - y de economía narrativa –ahorran planos innecesarios-, ajustándose al ritmo trepidante de la narración y haciendo avanzar la trama pues su naturaleza es diegética. McTiernan confía, además, en la fuerza expresiva de la palabra, más que en su sentido”.*

McTiernan utiliza los diálogos para explicar el porqué de los eventos que se suceden, completando con ellos el perfil de sus personajes y de algunas acciones y acontecimientos, sin perder en ningún momento su objetivo primero y último, hacer avanzar la narración.

Como decimos, McTiernan confía en la fuerza expresiva de la palabra, más que en su sentido; por ello mismo sus diálogos están plagados de palabras vulgares o soeces –ya se trate de agresividad o violencia o de alivio físico y liberador ante el dolor- y de errores de pronunciación en idiomas extranjeros (extranjeros al inglés o al español, igualados, narrativamente hablando, gracias al doblaje), lo que aporta al conjunto autenticidad y cercanía para con el espectador (en el sentido de no entender su entorno al no conocer el idioma, haciendo de aquél un lugar hostil, lo que ya vimos al hablar de la construcción del espacio, y por ello introduce errores intencionadamente en el habla, para extrañar incluso al espectador conocedor de la lengua en cuestión, ya sea alemán, ruso, etcétera, suponiendo, en definitiva, un factor importante en la legibilidad del filme.

Los diálogos de los personajes de McTiernan son siempre de naturaleza escénica consiguiendo, lo que depende de la habilidad en su uso, cierta complicidad con el espectador a través de guiños más o menos complejos (por ejemplo en *“El último gran héroe”*). Nunca éstos están desarrollados o exponen elementos que puedan considerarse prescindibles dentro del conjunto del filme, ya se trate de componentes para la trama o para la caracterización de los personajes y acontecimientos. Es ahí donde destaca la economía de medios con la que coordina McT sus obras cinematográficas y que ya hemos resaltado con anterioridad.

Enlazando los diálogos con nuestro siguiente elemento a estudiar, citaremos a Jesús García Jiménez cuando afirma que:

*“El diálogo es ante todo mimesis, pero ha de incardinarse en la diégesis. No sólo favorece la acción, sino que ha de ser él mismo acción”* (García Jiménez, 1993, *op. cit.*: Pág.:218).

Adentrémonos pues en el campo de la **acción**, de la **acción narrativa**, como elemento de estructuración de la historia y dosificación de la información en los filmes de John McTiernan.

La acción narrativa, junto al personajes, el espacio y el tiempo narrativos, son las unidades que construyen la historia narrativa (son su contenido formal); ahora bien, ¿cómo podemos definir el concepto de acción (narrativa) y qué entendemos por su discurso (el discurso de la acción)?.

Paul Ricoeur<sup>652</sup> define la acción partiendo de las diferencias que autores como A. I. Mendel o Hampshire encuentran entre ‘hacer’ y ‘suceder’ (o ‘acontecer’). Para el autor francés la acción *“no es un acontecimiento, es decir, algo que sucede; entre hacer y suceder, está la diferencia de dos juegos de lenguaje; lo que sucede es un movimiento en tanto que observable (psíquico o fisiológico)”* (Ricoeur, 1988, *op. cit.*: Pág.: 30). Al existir una diferencia entre ‘hacer’ y ‘acontecer’, eso que ‘acontece’ siempre será una mutación observable, y *“la forma lógica de una acción no puede derivarse de ningún conjunto de constataciones referentes a acontecimientos y sus propiedades”*, como sentencia Ricoeur

---

<sup>652</sup> RICOEUR, Paul: *El discurso de la acción*. Editorial Cátedra. Madrid. 1988.

nuevamente (1988. Pág.: 30). Pero referirnos a la lógica de la acción es adelantarnos al discurso de la acción.

En un ejemplo puramente cinematográfico, Jesús García Jiménez explica esta diferencia perfectamente:

*“En “Extraños en un tren” (1951) de Hitchcock, el realizador destaca a Romero Anthony entre el público que asiste al partido de tenis, porque su cabeza es la única que no gira a un lado y a otro, siguiendo la pelota. Este fenómeno observable, que tiene que ver con el movimiento físico, es el ‘acontecimiento’. La acción es el significado que encierra para Guy, el tenista. Gracias a ese contraste visible identifica al estrangulador de su esposa”* (García Jiménez, 1993, *op. cit.*. Pág.:307)

Entendemos que el lenguaje de las sensaciones es parásito (o quizás simbiótico) del lenguaje de la acción, puesto que la acción engloba las sensaciones que se pueden producir durante el transcurso de la misma.

A. C. Danto (*Analytical philosophy of action*, 1973, obra bosquejada en un artículo redactado en 1965 bajo el título de *Basic action*) defiende la teoría de que es posible aislar acciones como se aíslan proposiciones, obteniendo así lo que él denomina «acciones de base», diferenciadas o aisladas de las «acciones mediatas», construyéndose éstas últimas sobre las primeras.

El concepto o definición de «acción de base» es introducido por un argumento puramente lógico y no por una descripción fenomenológica.

Ninguna acción es identificada como perteneciente intrínsecamente a la base; el argumento es de la forma: si se hace algo a través de otra cosa distinta, entonces debe haber una acción que se hace pura y simplemente. García Jiménez acude a nuestro rescate para aclararnos que las «acciones de base» son acciones simples, aquellas cuya identificación y sentido no dependen de otras, es decir, que las que si dependen de otras son por lo tanto las «acciones mediatas» o «acciones mediadas» como las nombra el autor español.

En la narrativa audiovisual la imagen del movimiento es el acontecimiento o fenómeno perceptible, la acción simple es el significado de la imagen en términos de representación –la imagen en movimiento significa lo que representa-, y la acción mediada es, en contraste, intención –aquello que se quiere significar con esa representación-.

El significante privilegiado de la acción en el discurso audiovisual es siempre la representación de un movimiento. Para que el movimiento de la imagen se convierta en acción, basta con la intención de un autor que le confiera un significado especial en el desarrollo de la trama. La acción es, por lo tanto, el significado narrativo de un movimiento y, en este sentido, es tan arbitraria y convencional como la historia narrativa.

El discurso de la acción, por otro parte, puede ser analizado –y debe serlo o cuando menos, así considerado- en tres niveles diferentes, a saber: nivel conceptual, nivel proposicional y nivel argumental, tal y como afirma Paul Ricoeur. El teórico francés toma en consideración los estudios y teorías de autores centrados en la Sociología de la acción como pudieran ser Alain Touraine y Talcott Parsons, para admitir que su labor “*está*



*consagrada a los procesos de cambio por una sociedad dada. Hace de la acción su concepto director, cada cambio es tratado como un problema que se le plantea a un conjunto pre-existente, problema que sólo puede ser resuelto mediante la integración de elementos nuevos a dicho conjunto [...]* La relación entre el actor y el objeto de su acción es lo que introduce los problemas y procesos cuyos conjuntos constituyen el objeto de la sociología de la acción” (Ricoeur, 1988, *op. cit.*: Pág.: 9).

Jürgen Habermas, con posterioridad al autor francés, explica el concepto sociológico de la acción con cuatro clases diferentes de ésta, como son:

- Acción teleológica, que supone una decisión entre varias alternativas de acción, apoyándose el actor en una interpretación de la situación y eligiendo los mejores medios para la realización de su propósito (caracteriza la filosofía de la acción desde Aristóteles).
- Acción estratégica, como ampliación de la anterior, donde además el actor introduce en el cálculo acerca de su éxito la expectativa de las decisiones de otro u otros actores o agentes.
- Acción dramática, que resulta de la interacción de varios participantes ante los cuales se ponen en sí mismos en escena.
- Acción comunicativa, que se refiere a la interacción de al menos dos sujetos que son capaces del lenguaje y de la acción y entran en una

relación interpersonal, buscando en una situación de acción para poder coordinar sus planes.

La filosofía de la acción es la ética, y en su campo propio Ricoeur propone “*una investigación previa a la misma ética, a saber, una descripción y un análisis de los discursos en los cuales el hombre ‘dice’ su ‘hacer’*”. Y este ‘decir’ su ‘hacer’ puede ser aprehendido en varios niveles, los antes mencionados, el nivel de los conceptos puestos en juego en la descripción de la narración, el nivel de las proposiciones donde la propias acción llega a enunciarse y el nivel de los argumentos en el que se articula una estrategia de acción (Ricoeur, 1988, *op. cit.*: Pág.: 11).

La tarea del análisis conceptual consiste en elaborar las nociones primeras o categorías sin las cuales no sería posible darle a la Acción su Sentido de Acción. Esos conceptos son los siguientes:

- La intención,
- el fin,
- la razón de actuar,
- el motivo,
- el deseo,
- la preferencia,
- la elección,
- el agente, y
- la responsabilidad.

Son conceptos que tienen como función abrir a la observación, a la explicación y a la comprensión, un campo de la experiencia que será precisamente lo que llamamos acción. Por lo tanto, ordenar y jerarquizar esos conceptos y motivos de la acción es la tarea o el problema del análisis del discurso de la acción en este nivel y que, como puntualiza García Jiménez, en la narrativa audiovisual coincide con el análisis icónico, de los motivos<sup>653</sup>.

Paul Ricoeur señala también que el concepto de intención es clave, junto con el de motivo y agente, y cita a Auscombe cuando considera tres usos validos de la palabra intención:

*“Tengo la intención de hacer tal o cual cosa; ha hecho esto intencionadamente; esta cosa ha sido hecha con tal o cual intención [...] Preferiría partir de lo que alguien dice hacer (o haber hecho) intencionadamente, o de lo que dice hacer con tal o cual intención”* (Ricoeur, 1988, *op. cit.*: Pág.: 42).

El análisis a nivel proposicional conllevaría una reflexión sobre la forma lógica de los ‘enunciados’ sobre la acción. Análisis del «acto de habla» (el ‘*speech-act*’), teoría que procede de la lógica proposicional de autores como Frege, Austin, Strawson y Searle. Este acto de habla o de discurso es al que se refiere la estructura proposicional en la que están insertos dichos conceptos: intención, motivo, etcétera.

---

<sup>653</sup> “El presente es el escenario de la ejecución, del cumplimiento o frustración de los objetivos, de la vivencia real y de la experiencia palpable. El pasado es el escenario de la memoria, del análisis reflexivo de los motivos, de la evaluación de los resultados de la acción. La acción se convierte en contenido del recuerdo, de la experiencia y de la reflexión correctiva. El futuro es el escenario del deseo, de la tendencia, del miedo, del propósito y de la esperanza, es el marco de las expectativas”. García Jiménez, 1993, *op. cit.*. Pág.: 309.

Sin embargo, el análisis proposicional ha experimentado notables oscilaciones metodológicas, como se puede apreciar siguiendo la evolución de Austin, quien en un primer momento distinguió los enunciados o actos ‘constatativos’ y actos ‘performativos’, pero que después introdujo la distinción entre actos ‘locucionarios’ y ‘elocucionarios’, y el análisis se perdió en una enumeración infinita como señala el propio Ricoeur.

En el enunciado constatativo el ‘decir’ no se altera con el objeto y se distingue claramente del ‘hacer’; el sentido no cambio con las personas (como por ejemplo ‘yo como’, ‘tu comes’, ‘él come’) y la proposición puede ser verdadera o falsa. En el enunciado performativo, ‘decir’ es ‘hacer’ (‘tomo a María por esposa’ por ejemplo); este acto se define y caracteriza por su respeto a la reglas convencionales que constituyen su espacio de juego. El verbo recibe su fuerza de la primera persona del singular<sup>654</sup>.

En su nivel argumental, la lógica de la acción es la forma más elevada del discurso de la acción; la teoría de los juegos y de la decisión es hoy la expresión más racionalizada e incluso más formalizada de esta lógica. Hay que determinar si la argumentación puesta en práctica por la acción constituye una forma implícita, derivada o atenuada, de dicha

---

<sup>654</sup> Austin, citado por García Jiménez, en su nueva clasificación provisional del discurso de la acción, a nivel proposicional, introduce cinco conceptos diferenciadores: los veredictos (apreciar, aprobar, etcétera); los decretos (ejercitar poder, fuerza o influencia, etcétera); los compromisos (prometer, declarar intenciones, etcétera); las actitudes (agradecimiento, arrepentimiento, etcétera); y las exposiciones (argumentar, conceder, admitir, etcétera). García Jiménez, 1993. Pág.: 310.

lógica, o si, por el contrario, desde el punto de vista de su racionalidad constituye más bien una excepción<sup>655</sup>.

Comprendemos mejor ahora el discurso de la acción y el concepto de ésta que podemos manejar para el análisis de dicho discurso. Pero convendría mejorar nuestra definición de acción narrativa como contenido formal que es, al entenderlo como constituyente de la historia narrativa junto a personajes, espacio y tiempo narrativos.

**La acción narrativa es la representación icónico-textual de las actuaciones, tanto espontáneas como previstas, que lleva a cabo de forma intencionada un personaje narrativo en el transcurrir de la historia, bien ficticia bien de referente natural, con el fin de obtener un objeto deseado.** Estas actuaciones son las que componen las acciones que construyen la historia, concretada en un tipo de discurso, de una narración audiovisual.

Vicente Peña Timón<sup>656</sup> considera esta definición de acción narrativa como una definición restringida porque delimita como elemento formal de contenido, o como una de las unidades de la historia necesaria para la expansión de la misma; es una definición que podemos encontrar en autores como Bal, Bremond, Genette o Chatman. Frente a una definición no restringida se situaría la acción narrativa más cerca del plano de la

---

<sup>655</sup> Jesús García Jiménez señala connotaciones temporales del discurso de la acción en su nivel argumental afirmando que “*si se inicia el relato informando al lector (oyente o espectador) de cómo se termina la historia, el interés narrativo del espectador se centra en saber de ahora en adelante cómo pudo llegarse a tal extremo, cómo se organizó la trama, cómo se logró el objetivo, etc. Poco importa que final sea o no conocido. La inversión temporal no sirve a la categorización de la acción sino al nivel argumental de su discurso*”. García Jiménez, 1993. Pág.: 311.

<sup>656</sup> PEÑA TIMÓN, Vicente: “Acción narrativa” en GARCÍA GARCÍA, Francisco (editor): *Narrativa audiovisual*. Editorial Laberinto Comunicación. Madrid. 2006.

sustancia que del plano del contenido, presentándola como uno de los elementos responsables de conferir sentido a la narración, como la entiende por ejemplo Vladimir Propp<sup>657</sup>.

El concepto de acción narrativa por lo tanto, dista mucho de ser un concepto unívoco, como veremos a continuación señalando las principales acepciones que aportan los autores mencionados a la acción en los estudios y análisis narratológicos.

Mieke Bal señala que la acción narrativa se identifica con la historia y se encuentra circunscrita a sus escenarios; de forma contrapuesta a la opinión de Dolezel, quien considera el concepto de historia separado del espacio y del tiempo hasta hacerlo coincidir con la acción. Bal razona que esta reducción de la historia a la ‘pura acción’ ha de ser rechazada porque se opone a la lógica de la acción misma, argumentando que ha de reconocerse a la fábula, la intriga o la trama tantos títulos como a la acción para ser consideradas como sinónimos de la historia.

Gerard Genette, al igual que Dolezel, considera que la acción es la unidad mínima de la historia en tanto que la historia supone la expansión de una forma verbal. Para Pier Paolo Pasolini, la acción es un proceso físico que va modificando la realidad hasta originar «objetos-signos», gesto natural signifiante que constituye la «lengua de la realidad».

---

<sup>657</sup> Peña Timón también señala que “cada uno de los elementos de la historia narrativa hay que entenderlos como ‘actante’ –Greimas y Courtés-, como la figura, posición formal o lugar vacío dispuesto a adoptar formas sintácticas y semánticas particulares. De aquí que se asegure que el término actante posea una mayor extensión que el término ‘personaje’ –‘dramatis personae’ de Propp-, pues el actante puede concretarse en alguien, algo, dependiendo de una determinada posición sintáctica en la narración y se presenta anterior a cualquier vertimiento semántico particular”. Peña Timón, 2006, *op. cit.*. Pág.: 70.

Vladimir Propp considera por su cuenta que la acción narrativa es una función en tanto que supone la significación en el desarrollo de la intriga, es decir, la función es *“la acción de un personaje, definida desde el punto de vista de su significado en el desarrollo de la intriga”* (Propp, 2001, *op. cit.*. Pág.: 32). Para A. J. Greimas la acción es el resultado de los ‘actantes’ –actantes-, y es por lo tanto ‘actuación’ o ‘actuaciones’. En su colaboración con Courtés, ambos autores señalan la acción como una serie ordenada, estereotipada o programada por un sujeto competente, esto es, una estrategia organizacional del relato. Bremond por su parte entiende la acción narrativa como el elemento formal de la secuencialidad que a partir de una sucesión de acontecimientos integrados en un discurso dentro de una misma acción forman parte del relato, pues de no ser así, esa sucesión se quedaría en mera cronología. Roland Barthes considera que en la narración pueden hallarse tres niveles o perspectivas de la acción, como son: la acción como resultado de los sujetos actantes, la acción como ‘función’ y la acción como ‘actividad y función teatrales’.

Vicente Peña Timón, al que antes hemos aludido, presente su personal definición de acción narrativa considerando a ésta como aquella acción que

*“hace referencia a lo acontecido a unos personajes en un lugar y un momento determinados, a la estructura de la acción dentro del discurso de una narración, donde priman las nociones de selección –elegir sucesos y hechos que se conviertan en actos y acontecimientos-, orden –la secuencia de las acciones a de ser discernible a fin de conservar la unidad de acción-, y coherencia –tiene algo de intuitivo, el espectador comprende, interpreta,*

*establece coherencia, ya sea ésta global (significación de la totalidad del texto a través del discurso) o pormenorizada (al asignar sentido a cada uno de los componentes formales)” (Peña Timón, 2006, op. cit.. Págs.: 80-81).*

Seymour Chatman, por otro lado y como ya hemos señalado en el cuadro que nos sirve de guía en la presente investigación, distingue como elementos constituyentes de la forma del contenido de la historia, los sucesos –acciones y acontecimientos- y los existentes –personajes y escenarios-. Una acción es un cambio de estado causado por un agente o alguien que afecta a un paciente.

**Si la acción es significativa para la trama, al agente o paciente se le llama personaje, siendo por lo tanto, el sujeto narrativo. Un acontecimiento, por su parte, supone un predicado cuyo objeto narrativo es el personaje y otro existente en el que se haya centrado. A modo de resumen, las acciones están marcadas por la intervención del protagonista y los acontecimientos suceden sin su intervención.**

Los principales tipo de acciones que un personaje u otro existente puede realizar son: actos físicos no verbales, comentarios, pensamientos y sentimientos, percepciones y sensaciones (en palabras del propio Chatman). Los sucesos de las narraciones son radicalmente correlativos, encadenantes y vinculantes; su secuencia no es simplemente lineal sino también causativa, y esta causalidad puede estar representada, ser explícita o implícita. Pero los autores modernos rechazan o modifican la noción de causalidad estricta; algunos, como Jean Pouillon proponen términos como contingencia, en el sentido de que depende para su existencia, ocurrencia,



carácter, etcétera., de algo que todavía no está seguro. Es decir, los sucesos parecen conectarse para formar una narración, llamemos a este principio causalidad o contingencia o algo diferente, según nuestra visión de la concatenación de hechos y su autoría aleatoria o no.

Además de esta lógica de conexión, los sucesos narrativos también tienen una lógica de jerarquía, esto es, algunas acciones o acontecimientos suelen ser más importantes que otros. Es la distinción ya señalada de «núcleos» y «satélites», cuando son más importantes o menos respectivamente; su diferencia consiste en su contingencia y su necesidad. Los sucesos núcleo forman parte del código hermenéutico y hacen avanzar la trama al plantear y resolver cuestiones; son momentos narrativos que dan origen a puntos críticos en la dirección que toman los sucesos, es decir, hacen avanzar la trama lógicamente y no pueden suprimirse sin destruir la lógica narrativa. Por su parte, los sucesos satélite, o acciones satélite, no son cruciales para el relato, pueden ser suprimidos sin alterar la lógica de la trama, aunque con ello se empobrezca estéticamente la narración o se pierdan matices argumentales. No ocasionan elecciones sino que son el desarrollo de las elecciones hechas en los núcleos y, por lo tanto, su existencia obliga la existencia de los primeros, pero no a la inversa. Su función es pues la de completar o, por mejor decir, ‘personalizar’ el núcleo.

Podemos determinar por lo tanto que **la acción es el centro en torno al cual se desarrolla la trama** y, por ello mismo, encontramos su necesidad en tres apartados, a saber: **para que el relato exista, para que califique directamente a los personajes y para empujar la trama hacia delante.**

Jesús García Jiménez, como Seymour Chatman o Mieke Bal, observa ciertas características en la acción:

- Dicotomía entre única o reiterada: se presenta una vez o repetida.
- Dicotomía entre directa o indirecta: se refiere a su sentido calificativo. De esta forma califica directa o indirectamente a los personajes, por ejemplo, se puede destacar al héroe marcando al antagonista o a los secundarios. Lo directo puede ser la acción o una imagen (metonimias visuales).
- Dicotomía entre virtual o efectiva: si se ven claramente y se logran – acción que consigue su objetivo- o se quedan en el intento.
- Dicotomía entre funcional o no: depende del grado de importancia según hagan avanzar la trama o menos.
- Dicotomía entre pura e impura: tiene que ver con el régimen de coexistencia y combinación de las anteriores.

La acción también guarda relación con ciertos conceptos fronterizos o próximos, con los que conviene tener clara su diferenciación. La agitación y el movimiento pueden ser representaciones modales de la acción, pero no lo son necesariamente. La representación del movimiento ha sido en la historia del arte un síntoma del deseo de representar la acción y, a la vez, de la dificultad para lograrlo. Ahora bien, en el cine, hay películas que constituyen en sí mismas ejemplos de capturar el movimiento puro que es en esencia el cine, como pudieran ser *“Speed. Máxima potencia”* de Jan de Bont (1994), *“El ultimátum de Bourne”* de Paul Greengrass (2007) y *“Speed racer”* de Andy y Lana Wachowski (2008). Especialmente el último ejemplo citado que recurre al encadenado de

imágenes sin necesidad de utilizar el plano-contraplano en su montaje (aunque no está eliminado por completo), otorgando una sensación mayor de movimiento y ritmo al filme.

El movimiento, en sentido musical tiene tres acepciones:

- Grado de velocidad en la ejecución: su régimen variable está supeditado a la relación de la música con las acciones que se están ejecutando.
- Fragmento: aplicado a los contrastes que forman entre sí las partes sucesivas de una composición musical el movimiento musical se hace sinónimo de fragmento y así se habla del ‘primer movimiento de la sinfonía’.
- Dirección del diseño musical: podemos registrar tres casos simples: movimiento directo, paralelo o semejante, donde las partes progresan en el mismo sentido y en el mismo tiempo. Movimiento oblicuo, una parte asciende o desciende mientras otra permanece inmóvil. Movimiento contrario, una parte asciende cuando la otra desciende.

La acción es lo que mueve al personaje, hace que actúe para lograr su objetivo, independientemente de que tenga éxito o no.

En definitiva, estamos ante un concepto próximo al de focalización audiovisual. En relación directa con el elemento más que efectista comúnmente empleado por todos los grandes realizadores de la historia de la séptima de las artes, el conocido como **efecto trampolín**.

En resumen, encontramos la necesidad de la acción narrativa en tres aspectos capitales: para que exista el relato, para calificar a los personajes y para hacer avanzar la historia.

**En el cine de John McTiernan la acción es el eje vertebrador de sus películas**, por lo que ésta se sucede con agilidad durante todo el metraje, dotando de un ritmo trepidante a sus filmes, incluso cuando la acción deja paso a momentos de calma dominados por los diálogos. La estructuración de la acción queda enmarcada por un *in crescendo* que alcanza sus cotas más elevadas en los clímax fílmicos, dosificando a lo largo del relato y las diferentes peripecias por los personajes vividas abundantes dosis de suspense y sorpresa, en decir, de emoción. Para ello se ayuda McTiernan de un componente fundamental en la dosificación de la información, el llamado **efecto trampolín**, esto es, **crear la expectativa de un falso final de acción para recuperar la misma en un grado mayor de espectacularidad e intensidad** –la intensidad está acentuada por el acompañamiento musical habitual a este tipo de acciones, reservando los directores y compositores estos momentos para desplegar todo su potencial orquestal o sintetizador de sus bandas sonoras-. McT sigue la estela en cuando a su aplicación se refiere de los grandes maestros en su uso, entre los que podemos destacar al británico Alfred Hitchcock –este efecto trampolín es también una poderosa arma para la construcción del suspense- o a Steven Spielberg entre muchos otros. Apostar a este efecto tiene sus riesgos, pues la recuperación de la acción muchas veces supera y elimina el pacto de verosimilitud o la suspensión de incredulidad, pero de saber manejarse, el director obtiene inmediatamente el apoyo del público por su carácter espectacular (tampoco hemos de olvidar que este tipo de instrumentos ayudan a confeccionar el estilema del ritmo destacado líneas

arriba, amén de contribuir, como decimos, a la creación del suspense y la sorpresa). Este truco del efecto trampolín es propio de las películas de acción y de aventuras, son muy impactantes y el público espectador suele retenerlos en la memoria más allá del visionado del filme, pues suelen suponer, en la mayoría de los casos, los momentos de mayor valía dentro de la película, aunque, como señala David Caldevilla, algunas veces no se sepa con exactitud “*por qué se consideran importantes, o lo que es más, los que le otorgan calidad a la película, reparando pocas veces en otros valores mucho más importantes*” (Caldevilla, 2005, *op. cit.*. Pág.: 107); esta consideración, sin dejar de ser cierta, remite a películas sin apenas componente narrativo, es decir, sin historia, construidas sobre un esqueleto tan débil como espectacular e impactante como son las sucesivas piezas o escenas de acción.

McTiernan utiliza el efecto trampolín e, incluso, se permite la inclusión de pequeños efectos trampolín (o micro-efectos) en diversas secuencias a lo largo de la narración. Ejemplo de ello es el salto que McClane realiza desde la azotea del rascacielos Nakatomi en “***Jungla de cristal***”; en un primer momento se teme por la vida del policía cuando tarda en romper el cristal que le permite volver a la seguridad del interior del edificio antes de que la estructura de la manguera contra incendios de la que pende caiga al vacío. Cuando tanto él como el espectador creen que está a salvo, dicha estructura cae al vacío al fondo del plano, arrastrando consigo a John hasta que consigue finalmente –en el último instante al más puro estilo Griffith– deshacerse de la manguera que le ha servido a modo de cuerda. Otro efecto trampolín, el lanzamiento al vacío de Danny Madigan por parte del Destripador o la aparentemente irremediable muerte de Jack Slater en Nueva York en “***El último gran héroe***”, pese a la advertencia de

la mismísima Muerte al sentenciar que ella no hace ficción. La situación se resuelve con un espectacular despliegue de magia –la magia del cine-, devolviendo a Slater a su universo de ficción donde apenas tiene un par de rasguños. Pero si destaca un efecto trampolín por encima de todos ese es el final de “**Basic**” cuando la Capitana Osborne cree por fin comprender todo lo sucedido y encañona con su arma a Tom Hardy para descubrir, al girarse, que el temible Sargento West está ante ella convenientemente resucitado (viste de un impoluto blanco).

Es muy importante pues, ya se trate de acciones aisladas o de acciones en paralelo encaminadas a un final concluyente, crear un **efecto de continuidad de acción entre planos**, puntos de edición que junto a la focalización o el encuadre, procuran dar con el tono exacto para su desarrollo. En este tipo de adecuaciones son muy palpables los procedimientos que ya hemos resaltado cuando hemos analizado el ritmo, el montaje y la planificación en el cine de John McTiernan.

McTiernan centra su empeño, no podía ser de otro modo, como venimos repitiendo una y otra vez (siendo redundantes, como el elemento que pasaremos a analizar a continuación), en mostrar las acciones con la mayor claridad posible, facilitando la legibilidad de la escena al espectador, haciendo que éste no caiga en vacíos informativos o de comprensión. En algunas ocasiones recurre a ciertos finales donde “*resplandecen esas formas, modos y peculiaridades que definen el estilo de un autor*” (García Jiménez, 1993, *op. cit.*. Pág.: 343) como el final de “**El último gran héroe**” en el que contemplamos a Jack Slater alejarse saludando hacía en horizonte, donde inequívocamente “*la carretera sigue siendo un signo abierto para el regreso de un nuevo episodio*” (Ibídem). McT, ante la

imposibilidad de que, durante la proyección o visionado, se rebobine (moviola) la película, o ante la incapacidad para repetir las palabras más importante como venimos haciendo en la presente tesis doctoral, recurre a la redundancia, que aunque imposible en la acción narrada, manipula los datos de las causas y de los efectos para que la trama avance hacia ciertas acciones guardando en todo momento la lógica del relato, la lógica de la narración.

Detengámonos pues ahora en lo concerniente a la **redundancia** como elemento a destacar en la estructuración de la historia y dosificación de la información en la narración.

Una necesidad narrativa a la hora de construir un filme es la de saber ofrecer la información sin caer en la infrainformación ni en la sobreinformación. El público debe saber en todo momento por dónde se desarrolla la acción y qué objetivo persigue. Para ello los directores cuentan con todo tipo de herramientas y será en su elección y uso donde hallaremos rastros de los verdaderos autores cinematográficos, como ya hemos señalado al analizar la planificación o la construcción de los escenarios y espacios en el cine de McTiernan. Se puede ser todo lo explícito y deíctico que se quiera, recurriendo, las más de las veces, a resaltar lo importante mediante la incrustación de un plano pequeño y breve, subrayando la importancia de un objeto, de un movimiento, etcétera, es decir, recurriendo, siempre que algo no quede lo suficientemente claro a redundar sobre la imagen general para mejor su lectura, su legibilidad, su descodificación mediante el inserto de un plano corto (en tamaño y duración).

McTiernan, como muchos otros antes que él, logra la redundancia por medio del uso de los diálogos, de interpretaciones caracterizadoras (favorecidas por la plenitud de sus personajes), el empleo de la música y de sonidos no musicales, la comunicación no verbal y las imágenes y las sombras. Lo pretendido es armonizar la composición de sus filmes conjugando perfectamente todos estos elementos, sin que unos destaquen por encima de otros, pues evidenciaría los recursos por el director empleados.

La redundancia es necesaria incluso en la vida cotidiana, en el lenguaje común tendemos a emplear elementos redundantes para evitar descodificaciones aberrantes o ambiguas, evitando, de este modo, todo el ruido que pudiera perjudicar la descodificación correcta de nuestro mensaje. Un elemento que no está del todo claro requiere de redundancia para que no se produzca extrañeza o incredulidad en el espectador, pero debe emplearse con corrección para no acabar por introducir en la narración datos sin justificación, provocando cierta sensación de engaño en el público. Son muchos los filmes que introducen datos informativos al comienzo de sus narraciones como mera justificación de acciones que se desarrollaran en el futuro, sin que la introducción de dichos datos tenga solidez ninguna, como si los realizadores se hubieran percatado del ‘error’ a última hora y hubieran querido subsanarlo introduciendo la información con calzador y a capón como se dice coloquialmente.

No se debe, por lo tanto, confundir la redundancia con el bucle informativo, que no deja de ser una redundancia, pero está destinado a la verosimilitud de la misma y no a la legibilidad del filme en sí.



Por ejemplo, en “*Jungla de cristal*” el consejo que finalmente sigue John McClane de descalzarse y estirar los dedos de los pies por la moqueta recién aterrizado entraría dentro de los llamados bucles informativos. Mientras que los diálogos que hacen alusión a los detonadores que McClane ha conseguido de uno de los terroristas es redundancia, pues aunque vemos que los ha cogido junto a un montón de explosivos, su importancia dentro del relato va más allá de la explosión que McClane provoca a mitad del filme, hecho resaltado por la redundancia en los citados diálogos que McClane mantiene con Hans Gruber. En muchas ocasiones esta redundancia se emplea insertando breves planos de una situación ya vivida por los personajes, breves ‘flashback’, que subrayarían la importancia de un momento previo ahora recuperado nuevamente siendo redundante pero clarificador para con el espectador, pues en su momento pudo haberlo pasado por alto, como por ejemplo el brevísimo plano insertado al final de “*El secreto de Thomas Crown*”, cuando Banning se da cuenta realmente de que la muchacha con quien ha pillado *in fraganti* a Thomas no es más que una suerte de hija adoptiva (además de su particular falsificadora de arte) a quién protege y cuya relación no va más allá de lo filiar-afectivo, como recupera el plano insertado en el que Crown besa en la frente a la joven, que ya hemos tenido ocasión de ver pero cuya importancia se recupera ahora en redundancia.

Detengámonos en los **bucles informativos**, elemento indispensable en la estructuración de la historia y dosificación de la información. David Caldevilla ha elaborado una ‘Teoría de los bucles’ de la que partimos, enunciada de la siguiente forma:

*“Los datos que ofrece el director de una manera visual o auditiva (ya sea referente a personajes, acciones, espacios y tiempos) los va retomando para hacer avanzar la historia y crear una complicidad o guiños con respecto al espectador al que así, además, ayuda a identificarse con los héroes de sus largometrajes. Sería como una escritura en espiral que según avanza, vuelve hacia atrás un poco para volver a avanzar de nuevo”*<sup>658</sup>.

El profesor Caldevilla distingue también, aplicando su teoría al estudio del sello autorial en la cinematografía de Steven Spielberg, dos tipos de bucles informativos: uno, aquel que se desarrolla dentro de la propia película (y que puede ser uno o varios dentro de una misma trama), que es el más funcional informativamente; y dos, aquel bucle informativo que engloba varias películas del realizador, que las conecta de cierta forma, creando una relación de complicidad estrecha con el público conocedor de las hazañas narradas por el director. En este último sentido, el ejemplo propuesto por David Caldevilla alude directamente a la tetralogía protagonizada por Indiana Jones y que en el caso de McTiernan podemos encontrar en el díptico dedicado a *la jungla*, de forma muy notoria cuando en la tercera parte, ***“Jungla de cristal. La venganza”*** se hace alusión a los acontecimientos ocurridos en la primera parte de la franquicia, ***“Jungla de cristal”***, ya se muestren en imágenes o por boca de los personajes, de modo que, en cierto sentido, la primera de las películas es en su conjunto un bucle informativo, al menos en lo que respecta a caracterización y objetivos de algunos personajes, sobre todo el villano, Simon Gruber, quien, al igual que

---

<sup>658</sup> CALDEVILLA DOMÍNGUEZ, David: *El sello de Spielberg*. Editorial Visión Net. Madrid. 2005. Pág.: 205.

su hermano Hans, controla en todo momento la acción, domina el escenario, se aprovecha de las fuerzas del orden y seguridad para alcanzar sus objetivos y éstos no son desvelados del todo hasta el final del filme: Hans quiere fingir su muerte para huir con el dinero en bonos al portador mientras que Simon quiere hacer creer a todo el mundo que ha hundido un carguero cargado de lingotes de oro. De ahí que la frase de McClane suene de lo más acertada al decir: “*¡Créeme, conozco a la familia!*”<sup>659</sup>. En estos casos, este tipo de elementos refleja la forma en que McTiernan resuelve idénticas situaciones –McClane siendo apuntado por el villano en el clímax de la película quedando solo a su disposición, en los dos filmes, apenas un par de balas útiles- y los homenajes que a sí mismo se pueden encontrar en algunas de sus obras en relación con otras –Danny Madigan citando el final de “*Jungla de cristal*” para alertar a Slater de que el villano, aunque parezca que ha muerto, puede en realidad seguir muy vivo, como ocurre cuando el policía ficticio estrella su coche frontalmente contra el taxi donde Benedict huye, sin lograr acabar con la vida del antagonista o, sin salirnos de “*El último gran héroe*”, el plano empleado para mostrarnos a Jack caer desde lo alto de un ascensor exterior de un edificio y que ya encontramos en anteriores películas como “*Nómadas*” y “*Jungla de cristal*”, aquí, el

---

<sup>659</sup> Las películas que forman parte de una saga o franquicia recurren las más de las veces a estos elementos para ubicar a los espectadores que desconocen las películas anteriores. Son necesarios para una correcta descodificación, de lo contrario el público quedaría desubicado y no podría seguir la intriga (aunque no siempre tienen un peso tan capital dentro de la misma). Por ejemplo, un espectador que no haya visionado “*Jungla de cristal*” no entenderá la referencia humorística que se da en “*La jungla 4.0*” (Len Wiseman, 2007) cuando McClane y el joven pirata informático han de ser escoltados a un centro de detención por un agente del FBI y que responde al nombre de ‘Agente Johnson’, en relación directa con los dos Agentes Johnson ‘ineptos’ de la primera de las películas. Los directores con la colaboración de los guionistas han de crear los datos informativos encadenados con la linealidad de la historia planteada y que deben encajar dentro la nueva trama para no parecer meros parches informativos. Cuando un personaje se repite en una entrega tras otra, como el caso de McClane, la información se ofrece de forma más sencilla ya que éste supone un excelente hilo conductor al presentarse ante otros o mediante lo que otros dicen de él. Por ejemplo, lo que el capitán Lorenzo o la reportera Coleman dicen de John en “*La jungla 2 (Alerta roja)*” de Renny Harlin (1990) o lo que él mismo comenta con Zeus en “*Jungla de cristal. La venganza*” (1995), referido, en ambos casos, a los acontecimientos ocurridos en el edificio Nakatomi de Los Angeles.

empleo del picado y la ralentización de la imagen contienen un pequeño chiste en el que Slater, antes de que contraiga el rostro por el miedo, tiene oportunidad de mirar confundido el asidero que se acaba de soltar lanzándolo al vacío-.

**McTiernan utiliza el bucle informativo para completar la información de la trama, justificando las acciones o acontecimientos futuros, haciendo avanzar la historia.**

Los ejemplos son numerosos: ya hemos mencionado el consejo ofrecido a McClane en el avión para que se descalce cuando esté en la habitación de su hotel (el Nakatomi donde trabaja su mujer en este caso) y que justifica una parte importante del relato de ahí en adelante. En “*La caza del Octubre Rojo*” el capitán Ramius interroga al oficial político, antes de acabar con su vida, acerca de cuántos hombres de la KGB hay en su submarino, una información que parece pasarse por alto hasta el final del filme, cuando, tras el esperado encuentro entre Ramius y Ryan, entre soviéticos y estadounidense, el ‘espía’ entra en acción intentando, en vano, desbaratar los planes del capitán. Igualmente ocurre con las hormigas del azúcar que aparecen fugazmente en “*Los últimos días del Edén*” y que devendrán en la clave de la reproducción del suero milagroso. O, por último, la información que Ibn Fadlan descubre al tiempo que el espectador sobre lo que él entiende que son truenos pero que en realidad son olas rompiendo en los acantilados cercanos al pueblo vikingo en “*El guerrero número 13*” y que será vital para encontrar la guarida de los Wendol, un momento en el que el espectador comparte con el héroe protagonista gran complicidad, pues recuperan al mismo tiempo la información ya ofrecida y obtienen de ese modo la solución.

Estos pocos ejemplos, de entre los muchos que se pueden extraer de la filmografía de McT sirven para explicar la importancia del bucle informativo, especialmente su buen uso, en el devenir de la narración. Aunque algunos de estos bucles tienen una intencionalidad narrativa, también han de verse como una forma de crear, como decimos, una complicidad con el espectador, haciéndole partícipe de la historia, sumergiéndole en la misma hasta colocarse en una situación cercana a la del héroe o héroes protagonistas. En definitiva, no están empleados única y exclusivamente para crear verosimilitud, algo necesario a ojos del público, también se busca esa connivencia o confabulación con el espectador (que discurre por vías afianzadas y psicológicamente seguras) para que éste admita las acciones retratadas y acepte la obra cinematográfica. Entendemos también que estos elementos informativos puedan parecer, a ojos del público más exigente, una ayuda simplona para la lectura del filme, pero McT los emplea cuando la intriga requiere de datos para completar su entramado.

McTiernan, a diferencia de otros directores, cuando repite situaciones, entiéndase de forma genérica, es decir, de suspense, de horror, de humor, etcétera, no acude a las mismas soluciones ni para la resolución de la acción ni para la puesta en escena. Compárese por ejemplo la seducción que se da entre las parejas formadas por el Doctor Campbell y la Doctora Crane por un lado y entre Thomas Crown y Catherine Banning por otro y lo diferente de las soluciones elegidas para plasmarlas en imágenes. O por ejemplo, la planificación y puesta en escena de las dos secuencias de lucha entre John McClane y un oponente más grande y fuerte que él, Karl en la primera y Mathias en la tercera entrega. Mientras que en una existe un

‘toma y daca’ entre ambos oponentes, en la segunda de las peleas, cuando McClane consigue ponerse por delante vence a su rival. Apenas existen elementos similares entre las dos secuencias, como mucho, algún plano ligeramente contrapicado de McClane golpeando a su enemigo, pero está insertado dentro de la secuencia de forma que no supone el elemento decisivo de resolución de la situación.

El siguiente elemento que encontramos en nuestro camino es el **retraso**, el retraso dentro de las acciones de las películas. Relacionado con el tiempo real y cotidiano, el tiempo en un filme puede estar construido de tres formas diferentes, a saber: real, si a cada segundo de película le corresponde un segundo en la realidad de la que el cine pretende ser vicario; acelerado, la celeridad supone que cada segundo del filme le corresponde o le correspondería más de uno en la acción mostrada (es un recurso propio del humor); o ralentizado, usando cámaras lentas se subraya el significado de la imagen, su espectacularidad o su trascendencia, a cada segundo de la película le corresponde menos de uno de la acción mostrada. Por ejemplo, en relación a lo último citado, la cámara lenta que McTiernan emplea en las caídas al vacío en “*Nómadas*”, “*Jungla de cristal*” y “*El último gran héroe*”. Este tipo de empleo del ralenti refuerza el componente espectacular y dramático de las escenas en cuestión, como también lo hace al resaltar el dispositivo violento –impacto de los golpes y chorros de sangre que brotan de los contundentes porrazos- cuando la emplea en algunas acciones, sobre todo hacía el final del filme cuando la violencia queda desatada, de “*Rollerball*”.

El retraso puede ser utilizado para crear escenas de humor, pero muy especialmente es empleado por los grandes directores para generar

suspense. Por ejemplo el alargamiento del desenlace de la bomba colocada en un colegio público en “*Jungla de cristal. La venganza*” que finalmente comprobamos que se trata de un señuelo destinado a entretener a la policía. O la secuencia de “*La caza del Octubre Rojo*” en la que la tranquilidad del capitán Ramius contrasta con el nerviosismo de su tripulación cuando éste no ordena el giro de la nave en un pequeño recodo, al tiempo que son blanco de un torpedo, hasta segundos más tarde, más allá de lo aconsejado por las cartas de navegación, alargando la agonía e incrementando el suspense.

Otro retraso todavía mayor lo encontramos en la resolución de “*El secreto de Thomas Crown*”; nos referimos a la famosa escena de la devolución del cuadro robado por parte de Crown ante la atenta mirada de la policía y la seguridad del museo, tal y como advirtió a Catherine. El público sabe que la intención de Thomas es devolver la pintura y escapar airoso, y el suspense se incrementa paulatinamente cuanto más confusa va quedando la policía gracias a la estrategia planificada por el héroe. Solo al final, descubrimos que el cuadro llevaba días en el museo, oculto bajo una capa de pintura falsa de una obra donada por el propio Thomas Crown.

El retraso y el suspense que éste genera, son elementos clave a la hora de crear determinados estados de ánimo en el público espectador, manteniendo su atención todo lo posible. El retraso suele ayudarse de la música y de la banda sonora, ya refleje tensión, como en los dos primeros ejemplos citados, o divertimento, como manifiesta el empleo de la canción “*Sinner man*” o “*Sinnerman*” (Pecador) interpretada por Nina Simone en “*El secreto de Thomas Crown*” durante la escena en cuestión. El retraso pues quedaría acompañado de esta herramienta de ambientación, dotada del

poder de cargar connotaciones psicológicas determinadas, en melodías, ritmos, cadencias, instrumentos, timbres, tonos, etcétera.

Finalmente, adentrémonos un poco más en el último de los elementos de estructuración de la historia y dosificación de la información que analizaremos, el **suspense**.

El cine, al igual que en otros muchos aspectos, hereda de la teoría literaria el suspense, diferenciado claramente, aunque no siempre fue así, de la **sorpresa**; supone una:

*“Incertidumbre, a menudo caracterizada por la ansiedad. El suspense normalmente es una mezcla extraña de dolor y placer...La mayoría de las grandes obras de arte hacen uso del suspense en mayor medida que de la sorpresa. Pocas veces se releen libros sólo por la sorpresa; cuando se acaba la sorpresa, se acaba el interés. Normalmente el suspense se consigue en parte presagiando, con alusiones a lo que va a pasar...El suspense está...relacionado con la ironía trágica. El personaje trágico se va acercando más y más a su destino y, aunque a él le sorprenda, a nosotros no. Lo que nos mantiene en vilo es el suspense. Y si, de hecho, se salva de repente e inesperadamente (como sucede al héroe de un melodrama), nos podríamos sentir engañados. En realidad, si no nos sorprende el destino del personaje, ¿cómo se puede hablar de ‘incertidumbre’?. En el mejor de los casos, debe haber una incertidumbre parcial: el final está claro, lo que es incierto son los medios [...] Se trata más bien de que sabemos lo*



*que va a ocurrir, pero no podemos comunicar esa información a los personajes con los que nos hemos identificado”<sup>660</sup>.*

En palabras de una de las voces cinematográficas más autorizadas al respecto, calificado como el «maestro del suspense», Alfred Hitchcock confesaba a François Truffaut<sup>661</sup> lo siguiente:

*“Nunca he usado la técnica del «whodunit» («quién-es-el-asesino»), porque tiene mucho que ver con la mistificación, que difumina y desenfoca el suspense. Es posible acumular una tensión casi insoportable en una obra de teatro o una película en la que el público sabe quién es el asesino todo el tiempo y ya desde el principio quiere gritarles a los otros personajes de la trama: «¡Cuidado con Fulano! ¡Él es el asesino!». Ahí sí que hay tensión de verdad y un deseo irresistible de saber qué pasa, en vez de un grupo de personajes situados en un problema de ajedrez humano. Por esa razón creo que hay que darle al público todos los datos lo antes posible [...] No olvide que para mí el misterio es raramente suspense; por ejemplo, en un «whodunit», no hay suspense sino una especie de interrogación intelectual. El «whodunit» suscita una curiosidad desprovista de emoción; y las emociones son un ingrediente necesario del suspense [...] En la situación clásica de la bomba que estallará a una hora dada, es el miedo, el temor por alguien, y este miedo depende de la intensidad con que el público se identifique con la persona en peligro”.*

---

<sup>660</sup> CHATMAN, Seymour: *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Editorial Taurus. Madrid. 1990. Pág.: 62.

<sup>661</sup> TRUFFAUT, François y SCOTT, Helen: *El cine según Hitchcock*. Editorial Alianza. Madrid. 1974. Págs.: 59 y ss.

Palabras que redondea distinguiendo claramente el suspense de la sorpresa:

*“La diferencia entre el suspense y la sorpresa es muy simple y hablo de ella muy a menudo. Sin embargo, en las películas frecuentemente existe una confusión entre ambas nociones. Nosotros estamos hablando, acaso hay una bomba debajo de esta mesa y nuestra conversación es muy anodina, no sucede nada especial y de repente: bum, explosión. El público queda sorprendido, pero antes de estarlo se le ha mostrado una escena completamente anodina, desprovista de interés. Examinemos ahora el suspense. La bomba está debajo de la mesa y el público lo sabe, probablemente porque ha visto que el anarquista la ponía. El público sabe que la bomba estallará a la una y sabe que es la una menos cuarto (hay un reloj en el decorado); la misma conversación anodina se vuelve de repente muy interesante porque el público participa en la escena [...] En el primer caso, se han ofrecido al público quince segundos de sorpresa en el momento de la explosión. En el segundo caso, le hemos ofrecido quince minutos de suspense”<sup>662</sup>.*

El suspense pues, esa forma inferior del espectáculo para algunos así considerada, ciegos según Truffaut, pues el cineasta francés considera que el suspense en sí es el espectáculo, constituye los momentos privilegiados

---

<sup>662</sup> Ídem. Ahora bien, hemos de tener en cuenta las palabras que al respecto pronuncia Seymour Chatman: “Sería un error afirmar que toda progresión narrativa depende del principio del suspense. Una narración puede ocultar cómo va a reaccionar un personaje sin recurrir al suspense. Hay, por supuesto, narraciones sin suspense”. Chatman, 1990, *op. cit.*. Pág.: 63.

de un filme, aquellos que el público retiene en la memoria porque al hacerle participar de la película, ésta logra ‘metérselo en el bolsillo’. La prolongación de la espera, la anticipación mediante la imaginación de lo esperado siempre que no se comprometa al espectador, esto es, que comprenda claramente la situación, forman parte de los principios básicos y reglas del suspense. “*Se trata de dar al público una información que los personajes de la historia no conocen todavía; gracias a este principio el público sabe más que los protagonistas y puede plantearse con más intensidad la pregunta: «¿cómo podrá resolverse la situación?»*” (Truffaut y Scott, 1974, *op. cit.*. Pág.: 95). Estos principios y reglas han sido el acompañamiento constante en la filmografía de Hitchcock, razón por la cual ha sido considerado el maestro del suspense. Incluso él mismo tenía esa apreciación de sí: “*Mi principal golpe de suerte consiste en haber tenido, por decirlo así, el monopolio de esta forma de expresión. Nadie se interesa en estudiar sus reglas [...] Las reglas del suspense, y esta es la razón por la que, en el fondo, este campo ha sido sólo mío*” (Truffaut y Scott, 1974, *op. cit.*. Pág.: 167). Eso explica que Alfred tuviera sus propias condiciones de trabajo para evitar que los productores destrozaran sus obras en la sala de montaje dando al traste con el suspense, o que empleara los principios de una forma tan sencilla –ya se trate de añadir humor al suspense, algo necesario según el realizador británico, o no unir dos escenas de suspense con una escena ‘corriente’- y aparentemente imitable pero que en la práctica es muy difícil de conseguir, “*¿cómo explicar, si no, que todos los tipos que hacen «thrillers» y se creen que hacen Hitchcock fracasan irremediablemente?*” (Truffaut y Scott, *ibídem*)<sup>663</sup>.

---

<sup>663</sup> Además de influir en muchos directores o tipos que hacen «thrillers» empleado la terminología del cineasta francés, Hitchcock ha sido objeto de una inclasificable rehechura o revisión a propósito de su famosa obra “*Psicosis*” (1960). El director Gus Van Sant rodó de forma casi idéntica una nueva versión de “*Psicosis*” en 1998, que polémicas aparte, supuso “*una doble provocación: la de acercarse a uno de*

En Hitchcock el suspense no consiste en diferir la solución, sino en subrayar dramáticamente su revelación, dilatando e intensificando hasta agotar al público, quien sabe cómo se desarrollará la acción y ese conocimiento es el que desencadena el miedo.

Por lo tanto, el suspense y la sorpresa tienen mucho que ver con la imagen secuencial y el discurso narrativo, donde nos interesa la imagen secuencial en el discurso audiovisual.

*“La buena utilización de la imagen secuencial y del discurso narrativo por parte del director o realizador es lo que provoca suspense y sorpresa en el espectador”<sup>664</sup>.*

---

*esos clásicos de la historia del cine que la prudencia aconseja no tocar y la de hacerlo, además, mediante un apasionante ejercicio manierista de reescritura del original que es a la vez más y menos que un ‘remake’. Más, en el sentido que literaliza el concepto de rehacer mediante la copia o la transcripción del film de Hitchcock. Menos, en que niega la habitual estrategia de los ‘remakes’ que requiere que éstos trasciendan los originales mediante su revisión [...] No es una simple ‘refilmación’ del guión de Joseph Stefano [encargado también del libreto de esta nueva versión], sino una elaborada cita de elementos que fueron literalmente impresos en otro film [...] Funciona, intencionadamente o no, como un metafilm [...] Su regreso al film de Hitchcock no tiene nada de sátira, ni siquiera de homenaje cinéfilo como los que Brian De Palma ha tributado reiteradamente al mago del suspense sin abandonar los confortables caminos del cine convencional. Las variaciones entre ambas versiones son mínimas pero nunca gratuitas y, en cualquier caso, suficientes para marcar distancias y subrayar que la fuerza expresiva del cine radica antes en las imágenes que el texto que las sustenta [...] Los primeros eran genuinos [la versión del británico]. Los segundos son sus sombras surgidas de la posmodernidad [la versión de Van Sant], fantasmas de una ceremonia de la representación que, ante la tumba de un cine clásico desaparecido para siempre, se interroga sobre los límites de la originalidad del cine contemporáneo más allá de simples aportaciones técnicas”. RIAMBAU, Esteve: Hollywood en la era digital. De Jurassic Park a Avatar. Editorial Cátedra. Madrid. 2011. Págs.: 268 y ss.*

<sup>664</sup> CALDEVILLA DOMÍNGUEZ, David: *El sello de Spielberg*. Editorial Visión Net. Madrid. 2005. Pág.: 210. Al autor continúa diciendo que: “Se da una analogía de la imagen discursiva con respecto a las imágenes especulares. Cabría decir que el lenguaje audiovisual es el conformado por el conjunto de los signos icónicos que median en nuestra percepción del mundo y cuya estructura sería analógica con respecto a las imágenes especulares correspondientes (retinianas, táctiles, etcétera). Para la existencia de un lenguaje, en sentido estricto, es necesario que sus signos sean finitos, que pueden ser listados y que puede ser construido el sistema de reglas que ha de regir su articulación. Numerosos autores se han referido a la existencia de un lenguaje audiovisual y, en consecuencia, a la función discursiva de las imágenes visuales y auditivas para construir relatos, historias, fábulas, cuentos, etcétera.”.

El suspense es un hecho de la experiencia que tiene lugar muy a menudo y que en el fondo, es difícil de analizar, como proceso psicológico queremos decir, pues cinematográficamente ya hemos citado a Hitchcock al respecto. No entraremos en el campo de los complejos procesos mentales, pero en cuanto la suscitación en el espectador de preguntas, acompañe o no al personaje (unas veces sabe lo mismo que éste otras mucho más, que es, como afirmaba el maestro británico, la mejor forma de generar el suspense), que se resolverán más tarde en la trama, el suspense se puede generar por medio del anuncio de algo que sucederá más adelante o mediante el silencio de alguna información necesitada. Se generan en el espectador preguntas cuya respuesta puede diseminarse a lo largo de la historia o reservarse para el final. Pueden contestarse con rapidez o almacenarse y recordarse en el momento de su resolución.

El inicio de “*Jungla de cristal. La venganza*”, con la puesta en marcha de un nuevo día en la ciudad que se ve interrumpido por una enorme explosión, juega con la sorpresa tal y como la entendía Hitchcock. En cambio, la resolución de la explosión de la bomba en el colegio, emplea el suspense alargando al máximo la secuencia, mostrando a los niños atrapados, los policías que acuden en su rescate, la ausencia de salida, primeros planos del rostro y las manos sudorosas del artificiero que intenta desactivarla, un reloj en cuenta atrás que marca los segundos finales, etcétera. En este sentido, **McTiernan domina el suspense**.

Al final de “*Nómadas*”, cuando el público cree que las dos mujeres están definitivamente a salvo, un motorista las sigue por carretera hasta adelantarlas y esperar a verlas pasar en un recodo del camino. La tensión y el miedo que se generan al no saber si se trata de uno de los Inuit o de un

conductor motorizado anónimo termina con un sorprendente giro final, es decir, **McTiernan combina perfectamente el suspense con la sorpresa**, incluso para ser su primer filme en largo como realizador, lo que demuestra que conoce bien las ‘reglas del juego’. En palabras del propio Hitchcock: “la sorpresa es un «twist», es decir, cuando lo inesperado de la conclusión constituye la sal de la anécdota” (Truffaut y Scott, *op. cit.*. Pág.: 61).

Ahora bien, también ha recurrido al clásico «whodunit» tan denostado por el maestro británico, pero que no está ausente en su filmografía. La desventaja de este tipo de narración es que el interés se ubica únicamente en la parte final, aquella que ofrece la solución; para el público no hay emoción, sencillamente debe esperar sentado en la butaca de la sala de cine a que se respondan las preguntas «¿quién lo hizo?» o «¿qué sucedió?». Pero McTiernan utiliza esta tipología de trama cinematográfica heredada de la mejor literatura de Agatha Christie, para desarrollar una compleja puesta en escena que pone en jaque la relación de los personajes con lo que es real y lo que no, intentando desentrañar una verdad escondida no entre un montón de mentiras, pues entonces sería fácilmente reconocible, sino entre un montón de verdades o aparentes verdades. Nos referimos claro esta a “*Basic*”<sup>665</sup>.

McTiernan genera el suspense en situaciones límite donde el héroe (o héroes) parece que no va a conseguir salir airoso, como la entrada al submarino USS Dallas por parte de Ryan en “*La caza del Octubre Rojo*”,

---

<sup>665</sup> Nuestro autor se refiere así a lo atractivo de este tipo de planteamiento o estructura narrativa: “Algo potencialmente horrible le ocurre a un grupo de gente que desaparece por completo a excepción de dos personajes a los que seguir para intentar averiguar qué es lo que ha pasado. Y todo se vuelve cada vez más peligroso hasta que, al final, todo gira completamente hasta que nada de lo que piensas que estaba ocurriendo, en realidad, ha pasado”. Extraído de los comentarios del director de la edición en deuvédé del filme, véase bibliografía.

o el descenso por las cuevas de los Wendol arrastrándose sin hacer ruido de los vikingos en “*El guerrero número 13*”, escena que se alarga en el tiempo sin perder un ápice de ritmo y en la que McTiernan excluye intencionadamente la música para que la banda de sonido aumente la tensión y el miedo del momento (los guerreros liderados por Buliwyf no pueden hacer el menor ruido en su desplazamiento).

En algunas ocasiones, la solución al suspense está acompañada de humor, tal y como aconsejaba Hitchcock, como ocurre en “*El último gran héroe*”, donde McT juega abiertamente con la distinción entre el ficticio mundo fílmico al que pertenece Jack Slater y la gris realidad; compárese a este respecto, por ejemplo, los dos choques frontales entre los coches, uno ocurrido en la película dentro de la película, montado con múltiples planos y que subraya su espectacularidad, no carente de pinceladas de humor (el secuaz que sale despedido y queda encajado con los pies apuntando al cielo en un contenedor de basura por ejemplo), y el otro, rodado en un plano sostenido que refuerza la tensión de la colisión. También emplea el humor para resolver el suspense en algunas situaciones de “*El secreto de Thomas Crown*”, como cuando espectador y personaje (Banning) creen haber encontrado el cuadro sustraído en casa de Crown pero que en realidad se trata de una refinada broma urdida por el millonario seductor.

McTiernan también maneja perfectamente la información que ha ofrecido al espectador antes que a los personajes para general suspense. En “*Jungla de cristal*”, McClane y Hans Gruber no se conocen personalmente, y su primer encuentro, aquel en el que el antagonista se hace pasar por un asustado miembro de la plantilla laboral del Nakatomi, estira la tensión al máximo. El público sabe que Hans es el villano pero no

puede decírselo a McClane, con quien se identifica. Además, la tensión y el miedo aumentan cuando Gruber descubre –un primer plano de su rostro así lo certifica- quién es en realidad John, y el espectador se percata de ese hallazgo, ante el que McClane parece no responder sino comportándose como habitualmente lo haría con alguien que no supone ninguna amenaza (compartiendo cigarrillos, etcétera). El *rien ne va plus* definitivo es que el policía le entrega una arma para que se defienda, y es entonces cuando Hans se revela, momento en el cual el suspense llega a su punto culminante, para, acto seguido, sorprender al espectador al informarle que McClane había averiguado desde el principio quién era ‘Billy Clay’ y que la arma está descargada<sup>666</sup>. Otro ejemplo de uso de la información para general suspense es el que tiene lugar en *“La caza del Octubre Rojo”* cuando el submarino soviético y el submarino estadounidense que le ha estado siguiendo en casi todo momento se comunican. El público conoce las intenciones reales del capitán Ramius, así como la accesibilidad de Ryan a la desertión, pero el suspense se genera al no saber cómo reaccionaran unos y otros, es decir, si los planes trazados por Ramius por un lado y Ryan por otro funcionarían.

Hay que destacar también el empleo de la música, incluso si se trata de su ausencia como en la escena citada de la película protagonizada por Antonio Banderas, para reforzar la tensión y el suspense. En este sentido el buen trabajo de Michael Kamen para las dos películas de *la jungla* constituyen perfectos ejemplos, tanto en su composición como en su uso

---

<sup>666</sup> Visionar la película en su versión original ofrece una mejor perspectiva de lo que pretendemos demostrar, pues Alan Rickman, el actor que interpreta a Hans Gruber, emplea un acento diferente al hablar con McClane al que utiliza habitualmente en el resto del metraje, de esta forma intenta que el héroe no asocie su voz con aquella que ha estado escuchando por el intercomunicador. En su versión doblada, las voces de los dos personajes no cambian de entonación en ningún momento por lo que se exige un esfuerzo por parte del espectador para suspender su incredulidad un poco más. Sea como fuere el suspense en la escena funciona.



dentro de los filmes, por ejemplo durante la huida del carguero a punto de hacer explosión en “*Jungla de cristal. La venganza*”. El uso de la música en “*Basic*” (de Klaus Badelt) hacia el final del filme –acompañado de la recuperación de los interrogantes que aparentemente la protagonista y el público creían respondidos- mientras la capitana Osborne sigue a Tom Hardy para descubrir finalmente la verdad es otro buen ejemplo de esta idea que exponemos. El final de esta película también ofrece la sorpresa más impactante, la ‘resurrección’ del sargento West, de igual modo que el espectador se sorprende con Banning al descubrir un asiento más atrás del avión en el que regresa a Europa a Thomas Crown, una de las sorpresas más logradas, como lo es descubrir, nuevamente junto al héroe protagonista, que en realidad Simon es el hermano de Hans Gruber.

Algunas formas menores de generar suspense consisten en retrasar la información espacial, esto es, jugar con el espacio en ‘*off*’, bien se trate de ocultar lo que el personaje tiene detrás o mostrando el espacio pero ocultando elementos importantes en el porvenir del carácter, quien sufrirá, las más de las veces, una desagradable sorpresa. Igualmente se puede utilizar la cámara subjetiva para generar ese suspense, ya sea utilizada sin aportar información de a quién o a qué pertenece la mirada, el punto de vista de la cámara, o como la visión que ofrece del resto de los personajes – cuando esta mirada está oculta- que se antojan, ante el espectador, como indefensos. Un ejemplo de estas dos opciones lo encontramos en “*Depredador*”, donde McTiernan utiliza el fuera de campo, bien no mostrándolo, bien mostrándolo abiertamente pero ocultando al enemigo, el alienígena mimetizado con el entorno, haciendo crecer el miedo y la tensión en el público conocedor de la presencia del ser extraterrestre (anticipada desde el inicio del filme, algo que refleja a las claras la

**sinceridad de McT para con el espectador** y que pocas veces puede verse en el cine más comercial y espectacular de Hollywood, muy pendiente de sorprender constantemente al público cada segundo de proyección aunque sea en detrimento de la narración). Del mismo modo, son frecuentes los planos desde la perspectiva única del Depredador, apreciando la pequeñez del grupo liderado por Dutch, vistos las más de las veces desde lo alto de los árboles, o apreciando la facilidad para acercarse a ellos sin ser detectado por éstos; todo ello hace crecer el suspense, la tensión y el temor en el espectador.

Finalmente también es habitual que McT recurra a la ralentización de la imagen (algunas escenas de *“Los últimos días del Edén”*, sobre todo hacía el final del filme o el último partido de *“Rolleball”*<sup>667</sup> y muy especialmente la última batalla íntegramente ralentizada de *“El último gran héroe”* y que subraya el carácter épico del momento, así como el sacrificio de los hombres vikingos) o a las elipsis hermenéuticas que ayudan a omitir información de interés para crear emoción (relacionado esto con el retraso ya visto con anterioridad; el retraso en la linealidad temporal de la información también puede apreciarse, si se quiere, en el empleo de la cámara lenta) como ocurre en *“El último gran héroe”* donde el realizador nos escatima el agarre y salvamento de Danny cuando éste es lanzado al vacío desde la azotea del edificio donde tendrá lugar el combate final entre el héroe y los dos antagonistas).

---

<sup>667</sup> En el violento climax final de *“Rollerball”*, además de contar con la ralentización de la imagen, McTiernan utiliza micro-elipsis durante el ataque final de Cross a los propietarios del equipo. Estos cortes que apenas ahorran segundos dentro de una misma acción sólo tienen como función ayudar a intensificar la violencia de la situación, pues ahorra movimientos concretos del personaje para centrarse en los golpes y las embestidas violentas.

McT recurre a una visión espectacular del suspense, en este sentido quizás algo alejada de Hitchcock –a quien McTiernan, ya lo hemos mencionado, admiraba profundamente, sobre todo su dominio en la comprensión del espacio por parte del espectador, esencial para la creación del suspense y para rodar escenas de acción espectacular-, donde dominaba por entero la tensión antes que la espectacularidad, aunque, insistimos, tampoco está ausente del todo (la resolución de “*Psicosis*” encaja, a nuestro entender, perfectamente en estos parámetros).

No queremos extendernos más en lo que a ejemplos del **suspense** y la **sorpresa** dentro del cine de John McTiernan se refiere; con los citados podemos comprender el **buen entendimiento y buen uso** que de ambos elementos hace nuestro autor.

Con todo lo hasta aquí visto, analizados algunos de los elementos más importantes en la estructuración de la historia y la dosificación de la información a lo largo del relato, donde han destacado sin duda alguna los diálogos, la acción, los bucles informativos, el suspense y la sorpresa, entre otros, podemos aventurarnos a definir el siguiente estilema en el camino del sello autorial de McTiernan del siguiente modo:

*“En las narraciones de John McTiernan la acción es el eje vertebrador, no está estructurada de forma alambicada, seleccionando y dosificando McT la información útil para el avance de la intriga y su lectura por parte del público, aportando los datos visual y auditivamente, adelantándolos y retomándolos cuando la trama lo requiere originando complicidad en el espectador, pues lo trata con absoluta sinceridad”.*

Las historias de sus filmes están estructuradas para centrarse en lo importante –la acción es necesaria para que el relato exista, se califique a los personajes y empuje la trama hacia delante-, introduciendo la información esencial para el avance de la narración por medio de diálogos, de acciones –que ayudan a eliminar lo superfluo de la narración, anteponiendo la imagen a la palabra, haciendo, en cierto sentido, que los personajes se definan ellos mismos por lo que hacen además de por lo que dicen o se dice de ellos-, de redundancias, de retrasos, de bucles informativos –información precedente que se retoma posteriormente para justificar acciones o acontecimientos en el presente del relato-, de sorpresas –efecto trampolín, es decir, la expectativa de un falso final de una acción para recuperarla en un grado mayor de espectacularidad e intensidad- y su combinación con el suspense.

El espectador del cine de McTiernan, su espectador ideal sobre el que más adelante ahondaremos, no necesita toda la información, no al menos aquella que despiste o haga perder ritmo y agilidad a la narración. McT le trata con respeto, con inteligencia y sinceridad y gracias a ello se gana su aplauso y su complicidad, a lo que ayuda el movimiento de cámara constantes no tramposos.

El siguiente paso en nuestro camino nos lleva a introducirnos en el difícil concepto del género, dentro del cual McTiernan ha desarrollado su cine. Veamos a continuación qué elementos destacables han influido en su forma de hacer cine y si pueden entrar a formar parte de su sello de autor.

## VI. 10. Género de acción.

*“Tiendo a gravitar hacía las películas que me gustaría ver, y las películas que me gustaría ver son, a menudo, del tipo ‘películas de aventuras de chicos’. Tipos grandes, tipos pequeños, pero siguen siendo películas de aventuras de chicos. Así que si eso me convierte en un director de acción, pueden etiquetarme de esa forma, no me importa [...] Este tipo de películas...son una banalidad. Es como una enorme tarta. Si tienes presente en todo momento que es como una tarta y no te confundes con su alcance o su valor en el mundo, puede ser una banalidad muy amena”<sup>668</sup>.*

Ya hemos hablado en algún momento anterior sobre el denominado efecto género y su relación con la verosimilitud en tanto que el primero pertenece, las más de las veces, a un mismo referente diegético y consolida, por lo tanto, la verosimilitud. Se convierte, de esta forma, en una de las primeras bases de las «leyes del género», que solo podían usarse exclusivamente dentro de un mismo género cinematográfico –hablamos de la época dorada de los grandes estudios hollywoodienses- si quería dotarse a éste de, como venimos diciendo, verosimilitud. La evolución natural del cine y de los géneros cinematográficos ha tendido a la hibridación y la exclusividad de dichas leyes a mermado hasta el punto de suponer hoy día una dificultad más que una ventaja para distinguir las invarianzas recurrentes particulares de cada género, lo cual está ‘permitido’, tal y como

---

<sup>668</sup> John McTiernan en EMERY, Robert J.: *The directors. Take two*. Editorial Allworth Press. Nueva York. 2002. Pág.: 182.

afirman Aumont y sus camaradas, siempre que la verosimilitud se respete en otros aspectos importantes dentro del filme.

Aunque la evolución y la hibridación, las nuevas fórmulas genéricas y demás variantes, aporten confusión a la hora de estudiar el género, la problemática en torno a su definición acompaña al concepto desde los orígenes mismos del cine. No es este el lugar para analizar en profundidad el conflicto que rodea al concepto de género cinematográfico, lo cual ocuparía el espacio de otra tesis doctoral, pero si vemos necesario el desarrollo de una conceptualización, aunque sea esquemática, del género y más concretamente del género de acción que nos permitan trabajar dentro de la filmografía de John McTiernan, teniendo en todo momento presente que la principal causa del conflicto reside en la polivalencia de término, motivo de que vean la luz trabajos tan acertados como diferenciados en tanto que “*los teóricos de los géneros suelen justificar su trabajo partiendo de la polivalencia del concepto*”<sup>669</sup>.

El cine hereda, de nuevo, de la literatura las principales teorías sobre el género, piénsese por ejemplo en el ensayo de Tzvetan Todorov *El origen de los géneros*<sup>670</sup>, y su estudio se ubica principalmente en el otro lado del Atlántico, agrupando autores como Rick Altman<sup>671</sup>, Steve Neale<sup>672</sup>, Edward Buscombe<sup>673</sup>, entre muchos otros. En nuestras tierras también localizamos autores interesados en la «política de los géneros» como pudieran ser José

---

<sup>669</sup> ALTMAN, Rick: *Los géneros cinematográficos*. Editorial Paidós. Barcelona. 2000. Pág.: 33.

<sup>670</sup> TODOROV, Tzvetan: “El origen de los géneros” en GARRIDO GALLARDO, Miguel Ángel (ed.): *Teoría de los géneros literarios*. Editorial Arco. Madrid. 1988.

<sup>671</sup> Altman, 2000, *op. cit.*.

<sup>672</sup> NEALE, Steve: *Genre and Hollywood*. Editorial Routledge. Nueva York. 2000.

<sup>673</sup> BUSCOMBE, Edward: *Cinema today*. Editorial Phaidon. Londres. 2003.

Luis Sánchez Noriega<sup>674</sup>, Alberto Dafonte Gómez, Ángel Luis Hueso Montón<sup>675</sup>, Xavier Moreno Lara<sup>676</sup> o Juan Antonio Hernández Les, entre otros (trabajos no muy recientes, todo hay que decirlo), aunque, las más de las veces, la mayoría de los escritos se limitan a recopilar filmes con algunas características o rasgos en común que permiten unificar ciertos criterios como fundamento de constitución de un género cinematográfico, pero sin emplear una metodología crítica digna de elogio o de repetición (rasgo fundamental del proceder científico tal y como afirma Mario Bunge y que ya hemos citado en las páginas correspondientes a la metodología de la presente investigación). En otras palabras, *“poco hay publicado en España sobre los géneros como metodología crítica. La política de géneros se ha desarrollado casi exclusivamente en el ámbito anglosajón, de mucha menor repercusión aquí”*<sup>677</sup>, incluso a la hora de poder acceder a obras traducidas de gran importancia en el ámbito académico dentro de las fronteras estadounidenses (donde además han sabido aunar el interés por el género cinematográfico con el género entendido como taxón o conjunto social, un objeto de estudio bastante habitual en las publicaciones investigadoras de un tiempo a esta parte en España). Ni que decir tiene que estos estudios están centrados, en su mayoría, en el periodo de mayor esplendor de los estudios cinematográficos de Hollywood, aunque, como defienden algunos autores, en aquellos tiempos *“la primera gran división de las películas se debió, sin duda, al dinero”*<sup>678</sup>. También existen estudios que se lanzan al vacío al analizar los géneros cinematográficos y todas las

---

<sup>674</sup> SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis: *Historia del cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Editorial Alianza. Madrid. 2002.

<sup>675</sup> HUESO MONTÓN, Ángel Luis: *Historia de los géneros cinematográficos*. Editorial Industrial Litográfica. Valladolid. 1976.

<sup>676</sup> MORENO LARA, Xavier: *El cine: géneros y estilos*. Editorial Mensajero. Bilbao. 1986.

<sup>677</sup> WEINRICHTER, Antonio: *El nuevo cine americano*. Editorial Zero Zyx. Madrid. 1979. Pág.: 33.

<sup>678</sup> HERNÁNDEZ LES, Juan Antonio: “Géneros audiovisuales” en BENITO, Ángel (director): *Diccionario de ciencias y técnicas de la comunicación*. Ediciones Paulinas. Madrid. 1991. Pág.: 620.

variaciones y factores influyentes (hibridación, innovación tecnológica, etcétera) en el cine más contemporáneo<sup>679</sup>. Tanto unos como otros ofrecen una aproximación al ámbito de los temas y los estilos.

Recuperemos las palabras de Rick Altman (2000, *op. cit.*. Págs.: 33 y ss.) para aclarar brevemente el concepto de género con el que trabajamos:

*“Concepto complejo de múltiples significados que podríamos identificar de la siguiente manera: el género como esquema básico o fórmula que precede, programa y configura la producción de la industria; el género como estructura o entramado formal sobre el que se construyen las películas; el género como etiqueta o nombre de una categoría fundamental para las decisiones y comunicados de distribuciones y exhibidores; el género como contrato o posición espectral que toda película de género exige a su público [...] La imagen primordial en la crítica de los géneros es el triángulo compuesto por artista-película-público. Los géneros se pueden definir como patrones-formas-estilos-estructuras que trascienden a las propias películas, y que verifican su construcción por parte del director y su lectura por parte del espectador”.*

En pocas palabras, **el género ha de satisfacer un esquema básico, una estructura, una etiqueta y un contrato social** (ponen en común múltiples intereses y por eso eran y siguen siendo útiles), **afectando tanto a la forma como al contenido, es decir, tanto al discurso como a la**

---

<sup>679</sup> RIAMBAU, Esteve: *Hollywood en la era digital. De Jurassic Park a Avatar*. Editorial Cátedra. Madrid. 2011.



**historia.** Igualmente de importante es que el género implica o requiere de la participación de dos agentes fundamentales para su éxito, **el director y el público.** Sobre este último hablaremos más adelante, pero en cuanto al primero y como venimos señalando, su labor se hace fundamental para alcanzar los objetivos perseguidos por el filme, ya se trate de entretener ofreciendo una película que siga ‘a pies juntillas’ los cánones genéricos, esas «leyes del género» que hemos mentado y que, pese a los cambios, influencias y variaciones, se mantienen en cuanto al estilo y contenido de los filmes considerados merecedores de pertenecer a un género, o de subvertir esos cánones para transformar en cierto modo el propio género, haciendo que éste evolucione. En cuanto a esta segunda opción, McTiernan destaca entre muchos directores de películas clasificadas ‘de acción’, como veremos a continuación.

Aunque los criterios de clasificación de los filmes son casi tan numerosos como películas existen –según su soporte y medio, según el formato empleado, según su duración, según sea la finalidad u objetivo perseguido, según el estilo o la estética histórica de su producción, según sea su adecuación a la realidad, según su materia audiovisual, según su estructura de producción, según su calificación por edades<sup>680</sup>–, por género cinematográfico suele entenderse aquella ‘guía’ que sirve para clasificar las películas en función de las expectativas del espectador y que marca su comportamiento, emocionarse, asustarse, sorprenderse, entretenerse,

---

<sup>680</sup> Todos estos criterios están reformulados por José Luis Sánchez Noriega en una tipología básica que distingue: 1) Formatos cinematográficos, clasificación en función de la forma artística, de la naturaleza del material expresivo y su relación con la realidad (mudo-sonoro, animación-referente real, figurativo-no figurativo, argumental-documental); 2) Categorías supragenéricas, condicionantes previos a cualquier clasificación genérica y a los formatos que tienen relevancia en el resultado final (duración, finalidad, proceso de producción, origen del guión, estructura); y 3) Géneros, canónicos, híbridos e intergéneros. Sánchez Noriega, 2002, *op. cit.*. Pág.: 97.

etcétera; al menos así lo considera Sánchez Noriega quien afirma que el género facilita:

*“el reconocimiento de temas, espacios, iconos, situaciones, objetos, acciones... que espera encontrar [el público] en las películas. A través de la publicidad, las productoras y distribuidoras contribuyen a la definición de un género al presentar y catalogar los filmes, y el género modela al público al suscitar determinado horizonte de expectativas. Un género no existe mientras no es nombrado, es decir, en tanto no se percibe que hay un conjunto significativo de películas con elementos temáticos o formales en común”* (Sánchez Noriega, 2002, *op. cit.*. Pág.: 98).

Ahora bien, aún queda sin resolver la eterna duda de qué fue antes, si el huevo o la gallina, o en este caso, la oferta genérica o la demanda del público, es decir, qué tuvo lugar antes en la historia del cine, ¿películas de éxito de público que generaron en éste ciertas expectativas extrapoladas a futuros filmes o demandas de los espectadores que condicionaron las producciones de las películas en función de las peticiones del público comunicadas por medio de la recaudación en taquilla?. Pocos autores, por no decir ninguno, se atreven a responder a este tipo de pregunta, seguramente porque no tiene respuesta, o, de tenerla, conllevaría un trabajo hercúleo el poder encontrar una solución que de buen seguro no dejaría satisfechas a todas las partes implicadas o aludidas. Rick Altman, en su estudio sobre los géneros, sin dar una respuesta explícita, se inclina por la segunda opción, pues, argumenta el autor, los primeros movimientos de los géneros (que por entonces no eran considerados como tales) fueron fruto de

la repetición o intento de repetición de los éxitos en taquilla de determinados filmes, como lo fueron en una de las primeras etapas del cine, las películas de personajes célebres.

Ello se debe, entre otras razones, a lo que Jesús García Jiménez advierte como falta de criterio científico. En sus propias palabras:

*“Los géneros fundan un criterio de clasificación, no exento de ambigüedad y arbitrariedad. La razón última hay que buscarla en el hecho de que el género designa una clase particular de discurso narrativo que se vale de criterios de naturaleza sociolectal y no de criterios de naturaleza científica [...] En nuestro moderno contexto cultural europeo, la ‘teoría de los géneros’ se solidariza con dos tipos de criterios de clasificación: una teoría clásica que estriba en definiciones no científicas de la ‘forma’ y el ‘contenido’ de los discursos, y una teoría moderna que prima el modo de concebir la realidad o de categorizar los discursos narrativos [...] El carácter no científico de esos criterios determina que la diferencia entre los géneros no tiene límites tajantes y muchos tipos de obras no se dejan clasificar con facilidad. En la narrativa audiovisual los autores suelen hablar de los géneros con una alarmante ambigüedad. Unos identifican géneros con soportes. Roman Gubern sostiene que todo género es, por definición, un estereotipo cultural”<sup>681</sup>.*

Sea como fuere, continua Sánchez Noriega (ibídem): *“El género se caracteriza por la especialización de su contenido narrativo anunciada por*

---

<sup>681</sup> GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús: *Narrativa Audiovisual*. Editorial Cátedra. Madrid. 1993. Págs.: 64-65.

*el nombre que lo designa [...] Se puede decir que las películas se agrupan en un género porque responden a un mismo patrón o estructura”, afirmando que se pueden distinguir los siguientes criterios de clasificación: según las expectativas que generan, según la época, según los temas o ciclos y según el tratamiento, pero teniendo siempre muy presente que “aunque la existencia de los géneros sirve a la industria para producir obras que respondan a esquemas reconocibles para cada sector del público, parece que son los espectadores quienes demandan esos esquemas”.*

Las películas de género están sometidas a una dialéctica de repetición y diferencia, es decir, repiten elementos propios al tiempo que se diferencia de otros géneros. Evolucionan y se transforman, dando lugar a géneros híbridos e incluso ciclos intergenéricos, lo que, en definitiva, hace que la lista se alargue prácticamente hasta el infinito en cuanto a la clasificación de géneros cinematográficos se refiere<sup>682</sup>. Para Sánchez Noriega, sin lugar a dudas, el principal y más básico de los criterios, aunque admite la existencia de otros, es **la expectativa que se crea en el público espectador** lo que define a un género.

Como ya hemos señalado al comienzo de este punto, no pretendemos exponer de forma exhaustiva la problemática en torno al concepto del género, ni tampoco resolverla de una vez por todas, pero al menos hay

---

<sup>682</sup> Los autores citados, y que focalizan su obra en los géneros, defienden que éstos son una categoría históricamente fluctuante, sin fronteras claramente definidas, de gran permeabilidad y con la hibridación como característica más universal de las producciones hollywoodienses. “*La industria de Hollywood ha desarrollado técnicas para hacer la mezcla genérica no solamente fácil sino casi siempre obligatoria. Estas técnicas incluyen la yuxtaposición de múltiples tramas, el exceso de material, las estructuras múltiples o la multifocalización, todas ellas orientadas hacia la captación del mayor número y variedad de espectadores*” (Altman, 2000, *op. cit.*. Pág.: 135).

algunas consideraciones a tener muy en cuenta, para establecer un punto del cual partir, es por ello que

*“si aceptamos buscar una descripción operativa del género es fácil incurrir en tautología. Como parte de una reacción a que durante mucho tiempo se ha usado este concepto con gran ambigüedad para clasificar a lo crudo el cine americano, se corre el peligro de hacer una definición tan estricta y concreta que sea circular y no valga nada [...] Esta definición tan reglada no sirve para explicar la evolución del género, a menos que admitamos que una vez fijado lo que podemos llamar el «canon» o modelo clásico, éste estará sometido a variaciones debidas, por un lado, a las expectativas del público (que son relejo de los cambios sociales) y, por otro, a las variaciones que hagan los directores que trabajen en ese género (la citada tensión entre la visión personal y las convenciones del género)”<sup>683</sup>.*

Es, en este último punto citado donde nos interesa estudiar la figura de John McTiernan pues

*“las variaciones personales de los directores, parece obvio que éstas no serán debidas a los directores clásicos que conforman el género, sino especialmente a las nuevas generaciones de directores que adaptarán los elementos básicos del género a las nuevas necesidades (del público, pero sobre todo de su propia sensibilidad)”<sup>684</sup>.*

---

<sup>683</sup> WEINRICHTER, Antonio: *El nuevo cine americano*. Editorial Zero Zyx. Madrid. 1979. Págs.: 36-37.

<sup>684</sup> Ídem. Pág.: 38.

El autor termina sentenciando que, en lo que respecta a la cinematografía estadounidense, existe una “*constante tendencia de sus artistas a recurrir a formas tradicionales para expresar inquietudes personales e insertar sus renovaciones formales en ellas*”. Con lo cual se afirma que **es posible encontrar autoría dentro de las convenciones genéricas cinematográficas**, más allá de los límites impuestos por la política de los autores cuyos orígenes coinciden con lo ahora citado pero que evolucionaron a territorios más elitistas y exclusivos, y que esa **autoría ayuda a reformular el género**, conformando una nueva etapa de su desarrollo, de su evolución o de la vida de dicho género.

**Hemos de considerar pues, para nuestros objetivos, la tensión existente entre las convenciones genéricas y las inquietudes personales o la visión personal de John McTiernan (ya se trate del género o de otros factores) y cómo éstas quedan resueltas y plasmadas en sus filmes, constituyendo nuevas huellas de su sello autorial; ayudando, además, a consolidar o reformular el género.**

Con todo lo visto y para no extendernos innecesariamente, y considerando todas las dificultades habidas<sup>685</sup>, trabajaremos con una

---

<sup>685</sup> “Si seguimos una cronología de los acontecimientos, tampoco resulta sencillo encuadrar el concepto. Las historias del cine, las enciclopedias, los libros especializados no han garantizado un teoría mínimamente especulativa sobre los géneros [vuelve a resurgir el problema ya mencionado de la dificultad de encontrar una solución satisfactoria, que reduce el acercamiento de los autores a la realidad del problema, prefiriendo, en la mayoría de los casos, permanecer en una superficie fácilmente reconocible pero cuya aportación, más allá de alargar criterios de clasificación, se reduce a la mínima expresión exigible. Es por ello que cuanto más aumentan las recopilaciones de películas celebres asignadas a un género determinado en función de algunos elementos comunes relativos a la temática y la forma en tanto que tiene que ver con la tipología de los planos empleados y nada más, merman los estudios metodológicos y formales de esos género o de esos filmes]. Su acercamiento viene dado por extrapolaciones en las que se reúnen una serie de filmes con semejanzas estilísticas o temáticas, y siempre desde un planteamiento individualizado de los mismos [como decimos]. Cada género aparece contemplado por separado. Esa dificultad arranca, en realidad, de la propia evaluación del cine en la

concepción del género que atiende a la satisfacción de un esquema básico, de una estructura, de la etiqueta que se le asigna y del contrato social que establece con el público en cuanto a las expectativas que sobre éste genera, donde el papel del director se vuelve relevante en tanto que debe equilibrar su visión personal y particular con las convenciones genéricas.

La mayoría de las películas de John McTiernan pueden encuadrarse dentro del cine de acción, e incluso las que no –apenas *“Los últimos días del Edén”* y *“El secreto de Thomas Crown”*–, comparten algunos rasgos que también pertenecen al género, en tanto que su aplicación por parte de nuestro autor influyó de forma determinante en el mismo; es por ello que necesitamos concretar algo más qué entendemos por género de acción.

Para Sánchez Noriega el cine de acción es un

*“género donde predominan las secuencias de ritmo rápido mediante el montaje y el movimiento interior al plano o de la cámara; en ellas los protagonistas han de escapar de peligros, superar pruebas físicas o salvar obstáculos difíciles y destacan por la tensión emocional y el sentido del espectáculo. Es*

---

*historia del siglo XX. Ni siquiera la producción industrial de esas fábricas que fueron los estudios nos pueden acercar al problema, porque los estudios no fabrican géneros, sino películas. Películas, además, de diferenciadas condiciones temáticas y estilísticas”.* Hernández Les, 1991, *op. cit.* Pág.: 616. Por no sumergirse en las preguntas cuya respuesta requeriría de mayor tiempo y mayor número de autores, como pudieran ser: “¿Un género es una realidad dotada de consistencia propia, reconocible en sí, o el es fruto de la observación del estudioso, que aplica una cómoda etiqueta a un conjunto de textos? ¿El género se define deductivamente, construyendo una tipología abstracta y siguiendo sus variaciones a lo largo del tiempo, o se define inductivamente, tomando las distintas características y generalizando los rasgos comunes? Finalmente, ¿el género tiene existencia trans-histórica [la mayoría de los autores como Altman o Neale así lo consideran], por la que es igual a sí mismo en todas las épocas y en todas las culturas, o depende de los contextos en que aparece, presto para cambiar sus connotaciones con los cambios de tiempo y escenario [para esos mismos autores una elección no elimina la otra]?”. CASSETTI, Francesco: *Teorías del cine*. Editorial Cátedra. Madrid. 2010. Pág.: 304.

*compatible con el cine bélico, el western, la comedia y la intriga [...] El predominio de la acción exterior, habitualmente mostrada mediante un ritmo ágil en el relato audiovisual, está en la base del cine de acción” (Sánchez Noriega, 2002, op. cit.. Pág.: 707).*

Continúa el autor afirmando que este tipo de películas “*basan su mecanismo espectacular en sucesos donde los personajes actúan en situaciones de riesgo y en una narración de ritmo acelerado*”, valiéndose de “*la sorpresa y la intriga en espacio y tiempos alejados de la realidad cotidiana*”, en definitiva, “*puro entretenimiento mediante esquemas narrativos elementales, capaces de generar admiración y hasta la mitomanía a través de sucesos espectaculares o sorprendentes*” (Sánchez Noriega, 2002, op. cit.. Pág.: 167). Privilegia pues la puesta en escena de acciones espectaculares, lo que supone, en muchos casos, el único esqueleto del filme, es decir, su estructura se limita a unir en sucesión secuencias espectaculares. Agrupándolo todo, Sánchez Noriega determina que:

*“El cine de acción propiamente dicho se caracteriza por un relato esquemático, protagonizado por personajes arquetípicos y por la abundancia de secuencias donde prima el dinamismo – persecuciones, huidas, carreras y combates- y el enfrentamiento espectacular a través de luchas cuerpo a cuerpo y con máquinas, tiroteos, explosiones, incendios, etc.” (Sánchez Noriega, 2002, op. cit.. Pág.: 170).*

No deja de ser cierto que el cine de acción sí que realmente se caracteriza por el **relato esquemático**, por **personajes arquetípicos** (pues,



defienden muchos autores, la única psicología que hace acto de presencia en la **psicología del acontecimiento**) y por **elementos dinámicos y espectaculares que favorezcan el ritmo** (orquestado según órdenes de montaje) que pueden encontrarse en otros filmes, pero en los primeros se refuerza o **subraya su componente espectacular**. Son esas **convenciones genéricas** a las que ya nos hemos referido.

Otros autores relacionan el género de acción con la subdivisión que Gilles Deleuze hizo de la «imagen-movimiento», concretamente la «imagen-acción», aquella que se desarrolla en espacios determinados y como consecuencia de causas perfectamente definidas (*La imagen-movimiento. Estudios sobre cine I*, 1983).

*“Una parte sustancial del cine narrativo de ficción, y muy específicamente determinados géneros como el policíaco, el western o el de aventuras, se ciñe a estos parámetros de estricta causalidad narrativa y precisa ubicación espacial. En la era digital, la velocidad ya no obedece a las motivaciones dramáticas o psicológicas que la modulaban en el cine clásico, sino que ahora adquiere un protagonismo específico y ésta no sólo se convierte en su propio fin –lo cual da pie a un nuevo género, los ‘action movies’ formulados en los ochenta bajo la órbita de héroes musculosos con explosiones hipertrofiadas, fusilamientos sangrantes y réplicas sacerdotales deletreadas por los protagonistas-, sino que se impone una estética de nuevo cuño*

*animada por la lógica hipermoderna del movimiento autotélico*”<sup>686</sup>.

Lo que el autor citado quiere decir es que la estructura dramática convencional se pierde en detrimento de un esquema más propio de las emociones surgidas en un parque de atracciones o en un videojuego, aplicado, evidentemente, a la construcción de un filme. En los grandes escenarios donde transcurre la acción, espectacular huelga decir, algunos autores reducen el género a un ‘héroe mítico e invulnerable’, a la ‘legitimación de la muerte violenta’ (sin entrar en más detalles, algo que tal afirmación requiere), a una ‘estética cercana a la publicidad, el videoclip y el videojuego’ y donde la “*secuencia de acción se convierte en el film, que aleja toda teatralidad, y la ausencia de actos comporta la previsión inmediata del desenlace*”<sup>687</sup>. Este tipo de consideraciones responde a los prejuicios simplistas a los que ya hemos aludido, sin ahondar en los elementos de los filmes en cuestión o en las soluciones narrativas elegidas por sus directores al ser consideradas, estas películas, como menores. Por ejemplo, pocos son los autores que analizan en detalle el surgimiento y consolidación del género de acción –entre finales de los setenta y, muy especialmente, durante los años ochenta del siglo pasado, sin olvidar la reformulación que vivió gracias a la aportación de McTiernan a finales de la década y comienzo de los noventa- como herencia de un cine influenciado, y mucho, por los cambios vividos durante la octava década del siglo XX sociocultural, política y económicamente. Un género que se inicia, para algunos autores como Erich Lichtenfeld, con el ciclo de

---

<sup>686</sup> RIAMBAU, Esteve: *Hollywood en la era digital. De Jurassic Park a Avatar*. Editorial Cátedra. Madrid. 2011. Pág.: 149.

<sup>687</sup> Ídem. Pág.: 150. El autor cita a Yannick Dahan en la revista *Positif*.

películas dedicadas a los vigilantes urbanos<sup>688</sup> donde destacan títulos como “*Harry el sucio*” de Don Siegel (1971) o “*El justiciero de la ciudad*” de Michael Winner (1974), protagonizadas por Clint Eastwood y Charles Bronson respectivamente y cuyos análisis no suelen alejarse de la orilla por todos recorrida que pone en evidencia el carácter aparentemente conservador político, ideológico y social que encontramos en sus contenidos (apenas hay espacio dedicado a la forma de los mismos, al discurso, es decir, al ‘cómo’). Queremos decir con ello que muchos teóricos no suelen ir más allá del terreno conocido que sitúa a estos filmes en la órbita de la influencia política ejercida por la administración Reagan sobre Hollywood, subrayando su carácter conservador, individualista y machista, pero sin profundizar en algunas ideas más que interesantes como pudieran ser la reescritura de la historia, la consideración clasista (en cuanto a clases y etnias) de los problemas sociales (racismo, bandas callejeras y, especialmente, las drogas que empezaban a hacerse dueñas de las calles y la competencia que suponían en cuanto a fe ciega, entendida como ideología a seguir, que exigía de sus agentes -productores, distribuidores y consumidores- para con la demandada desde La Casa Blanca), el derecho a poseer armas de fuego explicitado en la carta magna estadounidense y la idea generalizada en la sociedad de que el estado no es capaz de defender a sus ciudadanos, lo cual, unido al individualismo exacerbado en cuanto que pilar del país de las barras y las estrellas, ocasiona que muchos de ellos entiendan que la justicia ha de crearla uno mismo. Es, en otras palabras, “*un elemento crucial de la cultura estadounidense, a saber: por una parte, la percepción del arma como instrumento adecuado para alcanzar fines ‘beneficiosos’ y, por otra, la percepción del Estado como inadecuado para garantizar la defensa de los*

---

<sup>688</sup> Y pronunciado en español, «vigilante», y no en su versión inglesa «watcher» o «watchman».

*derechos individuales y, en particular, la propia seguridad*”<sup>689</sup> (sobre ésta y otras ideas profundizaremos en la parte correspondiente al espectador cinematográfico).

Por ello, dada la complejidad del asunto y la ausencia –en la mayoría de los estudios hasta la fecha realizados sobre el concepto- de algunos factores discursivos que a nuestro humilde entender consideramos como capitales en cuanto al género (aunque existen algunas aportaciones que, desde el otro lado del océano, tratan de ofrecer una mayor perspectiva del género cinematográfico no limitándose a estudiar y analizar los factores ya por todos conocidos), hay quien defiende la idea de hablar, para una mayor precisión, de patrones o pautas. Así, Esteve Rimbau (2011, *op. cit.*. Pág.: 194) afirma que:

*“Los géneros que sobrevivieron se han desarrollado a través de fórmulas de probada eficacia [...] Es probable que resulte más pertinente hablar de patrones narrativos extrapolables que de géneros propiamente dichos pero, en todo caso, así está el ejemplo de “Jungla de cristal””.*

**La película de la que es autor John McTiernan marcará un punto de inflexión dentro del género de acción,** pero la influencia de nuestro director va más allá de este filme.

Para Esteve Rimbau, algunas obras no comparten patrones narrativos pero son fácilmente ubicables en una determinada adscripción

---

<sup>689</sup> SANMARTÍN, José, GRISOLÍA, James S. y GRISOLÍA, Santiago (editores): *Violencia, televisión y cine*. Editorial Ariel. Barcelona. 2005. Pág.: 16.

genérica; en algunos casos son superadas por la singularidad de los personajes protagonistas que les han dado la fama. Por ejemplo las diferencias existentes entre “**Acorralado**” de Ted Kotcheff (1982) y “**John Rambo**” dirigida por Sylvester Stallone (2008) que, sin compartir patrones narrativos concretos (es decir, que vayan más allá de lo general) y adscribirse al círculo de películas de acción o aventura, no dejan de ser ambos filmes películas protagonizadas por Rambo, personaje que queda por encima de cualquier otra consideración.

Otros autores hablan de “*repertorio de regularidades específicas y observables en la caracterización de los géneros, que actúa en el conjunto de los relatos audiovisuales a la manera de un hipercódigo de referencia. El análisis de contenidos y su tratamiento informatizado podría determinar el valor de proximidad-distancia, fidelidad-infidelidad, pureza-impureza, etcétera, de los relatos particulares respecto al «repertorio-tipo»*” (García Jiménez, 1993, *op. cit.*. Pág.: 65), factores que operan por antonomasia en cada uno de los géneros, fundamentando criterios diferenciales prácticos en la construcción narrativa, proporcionando a los emisores (a los autores) pautas o patrones de la producción discursiva y a los espectadores cánones para hacer al texto más legible y predecible, asumiendo a un mismo tiempo mejor su papel de espectador.

Para John Cawelti es más correcto, por ejemplo, hablar de fórmula que de género porque: “*Por un lado subraya el hecho de que nos enfrentamos a estructuras anónimas y repetitivas, y no a intervenciones individuales e imprevisibles, pues una cultura no necesita solo «invenciones» que le aseguren el cambio, sino también «convenciones» que le garanticen la estabilidad. Por otro lado subraya el hecho de que*

*esas estructuras están vinculadas a finalidades muy precisas, y no a modelos adaptables a cualquier uso, porque una cultura no necesita sólo grandes marcos de referencia, sino también representaciones que condensan las preocupaciones de un periodo concreto [...] Las fórmulas, más que liquidar los grandes esquemas narrativos, los ‘traducen’ en estructuras más ricas y concretas, por eso son eficaces. Gracias a las fórmulas se incorporan a los arquetipos narrativos universales los temas que son culturalmente específicos...se materializan en personajes, ambientes y situaciones que tienen un significado para la cultura que se sirve de ellos”<sup>690</sup>.*

Sea como fuere, atendiendo a esos patrones narrativos, se ha tener en consideración que las escenas construidas para estas películas deben responder y respetar ciertos cánones o leyes, los cuales

*“giran alrededor de una serie de pruebas físicamente amenazantes para el protagonista, en el curso de las cuales es frecuentemente herido, a menudo pierde el control de la situación durante largos periodos de tiempo, antes de que finalmente consiga triunfar sobre sus adversarios, derrotándolos o matándolos. Y lo que es más importante, esas pruebas y el triunfo final están planteadas como espectáculos ampliamente autodelimitados”<sup>691</sup>.*

Cuando algunos autores hablan de espectáculos autodelimitados quieren decir que las escenas de acción espectacular que vertebran un filme

---

<sup>690</sup> CAWELTI, John: *Adventure, mystery and romance: Formula stories as art and popular culture*. Editorial Universidad de Chicago. Chicago. 1976. Págs.: 31 y ss.

<sup>691</sup> Peter Krämer citado por Riambau, 2011, *op. cit.*. Pág.: 216.

de acción funcionan con una estructura dramática similar a la de los videojuegos. Pasar pantalla tras pantalla sólo cuando se ha demostrado unas determinadas habilidades, donde además, el tiempo es limitado, no juega a favor del protagonista.

Si nos detenemos un momento en esas secuencias o escenas autodelimitadas y en su contenido espectacular plagado de elementos individualistas, masculinos y violentos, algunos autores ven en ellas una ideología del entretenimiento –sin espacio para la reflexión- y una lógica del ‘*blockbuster*’, lógica del ‘taquillazo’ podemos decir, esto es, aquel mensaje explícito que reivindica estos filmes de acción como puro entretenimiento carente de ideología pero que, como ya hemos señalado, están repletos de conceptos que no siempre se muestran con claridad al espectador<sup>692</sup>. Partiendo de la base de que la interpretación de un filme depende siempre del público, es fácil relacionar las películas de acción con los valores tradicionalmente defendidos por los estadounidenses: su superioridad como potencia mundial en todos los frentes, el individuo frente al colectivo, la supeditación de la mujer al hombre, la elevada posición del hombre blanco frente a las minorías, etcétera, que lleva a

---

<sup>692</sup> Esta ideología del entretenimiento y lógica del taquillazo sin espacio para la reflexión son herederas, en parte, de las teorías de Eisenstein. “*Sin otro objetivo que el de estimular los receptores sensoriales del espectador, de acuerdo con lo que proponía Eisenstein cuando defendía el montaje de atracciones como surgido de «todo elemento que someta al espectador a una acción sensorial o psicológica, experimentalmente verificada y matemáticamente calculada para obtener determinadas conmociones emotivas del observador».* Éste [Eisenstein] indica que las citadas conmociones «conducen, todas juntas, a la conclusión ideológica final». Buena parte del cine de acción producido en Hollywood durante la era digital responde a ese montaje de atracciones desideologizado”. Rimbau, 2011, *op. cit.*. Pág.: 174. No estamos de acuerdo con la idea defendida por el autor, pues, aunque es cierto que los grandes éxitos de taquilla vienen precedidos en su mayoría por una declaración de intenciones de sus responsables eximiendo a los filmes de cualquier interpretación ideológica que pudiera darse, abogando por el puro y sencillo entretenimiento, no es menos cierto que las películas estadounidense, hollywoodienses, disponen toda una serie de elementos que conforman un mensaje ideológico concreto aprovechando ese espacio vacío de no reflexión para alcanzar sus objetivos, o, cuando menos, existen elementos dentro de los textos que se prestan a ello, independientemente del cariz que tome la interpretación del teórico o del público espectador.

algunos autores a conducir sus análisis por derroteros que, sin ser incorrectos, se alejan de lo formal para estudiar exclusivamente el contenido. Reiteramos, no queremos decir que estos análisis sean incorrectos o no den lugar a un campo fructífero de discusión y debate, pero tienden a abandonar elementos importantes dentro de la realización de una película cuya presencia en la investigación se nos hace, a nuestro entender, obligada. En otras palabras, desde una perspectiva feminista se puede considerar la película “*Jungla de cristal*” machista en tanto que al finalizar la misma la mujer vuelve a brazos de su hombre, recupera su apellido e incluso se deshace del reloj que simbolizaba su independencia y éxito profesional. O que hay quien vea en el filme los “*miedos y ansiedades ante lo desconocido y específicamente ante lo que a principios de los noventa era percibido, sobre todo en California, como una colonización de su país proveniente del sudeste asiático tanto por parte de los inmigrantes como de las multinacionales japonesas [...] Amenazas a la identidad y a la integridad nacional [la recuperación del apellido de soltera de Holly, la destrucción familiar, la agrupación de las debilidades del hombre blanco que han traído la consecuente desintegración de los valores estadounidenses recogidas en la figura de Ellis, la ‘unión’ de japoneses y europeos para llevarse el dinero de suelo estadounidense, etcétera] por parte de diversos grupos de «extranjeros» e incluso por intereses económicos transnacionales*”<sup>693</sup>. Esas ideas han de estar reforzadas con el análisis formal del filme, y el director ha de saber conjugarlas correctamente para que no sean evidentes en un visionado superficial o placentero como es el que busca el público espectador.

---

<sup>693</sup> DELEYTO, Celestino: *Ángeles y demonios. Representación e ideología en el cine contemporáneo de Hollywood*. Editorial Paidós. Barcelona. 2003. Págs.: 173-174.



Lo que pretendemos decir con todo esto es que, desde cierta perspectiva, **una de las convenciones genéricas a las que debe enfrentarse el director de un filme es aquella según la cual la ideología comúnmente relacionada con el género determina ciertos elementos de la construcción narrativa:**

*“En general, se podría argumentar que las distintas visiones del hombre contemporáneo estadounidense que ofrece el cine de Hollywood vienen determinadas por el género en el que se enmarcan los diversos filmes, y su resonancia cultural está relacionada con la popularidad coyuntural de dichos géneros: el héroe reaganiano que representa una masculinidad a la vez todopoderosa e histórica encuentra su hábitat natural en el cine de acción y espectáculo [...] Aunque esta categorización genérica es probablemente demasiado generalizadora, sí sirve para recalcar la importancia del género en la articulación de la ideología en el cine de Hollywood” (Deleyto, 2003, op. cit.. Pág.: 181).*

McTiernan, sin dejar de mostrar ciertos valores estadounidense característicos del cine hollywoodiense, y que podrán deberse, las más de las veces, a su presencia pre-existente en los guiones de los que parte la construcción y realización de sus películas, considera que su labor no consiste en enviar un mensaje al espectador: *“No me siento investido de una misión de educar al público, no creo que sepa más que él de política, de religión, de filosofía, nada de todos modos que merezca la pena ser presentado en un filme. Todo lo que puedo hacer por el público es entretenerlo durante una hora y media”* (John McTiernan en *Cahiers du*

cinéma, número 577. Marzo, 2003. París). Por lo tanto, el espectador, el teórico, crítico o estudioso, es libre de afrontar la interpretación que de sus películas elija<sup>694</sup>. Lo que ofrece interesantes resultado: *“Esa obsesión de la justicia quizás explica la paradoja de justicia y cólera que encontramos en la obra de McTiernan. Hay un punto de rigidez militar y de agarre sofocante de jerarquía y disciplina que se siente en la visión de películas como “Depredador”, “La caza del Octubre Rojo” o “Basic”. Por otro lado, encontramos la invención de un personaje desenfadadamente genial y aventurero urbano encarnado por Bruce Willis en “Jungla de cristal” (Cahiers du cinéma, número 690. Pág.: 95).*

De una forma u otra, tanto en **“Depredador”** como en **“Jungla de cristal”**, **McTiernan demuestra que las convenciones ideológicas asociadas el género no suponen un impedimento** para la impresión de su visión personal del mundo, es decir, **para poner en práctica su sello autorial**. Citamos estas dos obras por ser sus primeras películas de gran presupuesto para un estudio hollywoodiense y donde, era fácil suponer, las convenciones genéricas o patrones narrativos a seguir para lograr un éxito de taquilla (el objetivo perseguido por los productores que financian el filme) debían haber sido más patentes. Ahora bien, entiéndase que esto no significa que no encontremos algunas pinceladas propias del cine estadounidense en la obra de McT, unas más evidentes que otras, pero casi siempre salpimentadas con ciertas dosis de ironía, de fino humor que requiere del espectador una participación más activa del filme.

---

<sup>694</sup> Ello no quiere decir que John McTiernan carezca de opinión política, todo lo contrario, tiene un fuerte sentimiento ideológico que procura no mezclar en sus películas. Con el paso de los años y tras sus desavenencias con la ley y su paso por la cárcel, este sentimiento ha ido en aumento al tiempo que se acentuaba en lo que al rechazo de ciertas formas de administración se refiere.

En definitiva, acercándonos al final de este apartado, el análisis del género no debe limitarse al contenido (generalmente ideológico, cultural y social) del filme en cuestión o de los filmes que configuren la categoría genérica a la que se adscriben.

*“Primitivamente se miraba a los géneros desde una perspectiva normativa y sociologista, lo que no era más que un (exagerado) reconocimiento de la influencia que efectivamente actuaba sobre el cine popular, pero se descuidaba totalmente el análisis formal”<sup>695</sup>.*

Como sucedía con los estudios centrados en los grandes autores cinematográficos, que del análisis de lo visual y la puesta en escena pasaron a centrarse únicamente en lo «temático personal», la metodología aplicada a los géneros, entendiendo que es un método transversal y no longitudinal como en el caso de los autores, ha paseado por derroteros similares: un determinado género se definirá por un repertorio de situaciones clave comunes a las que se recurrirá una y otra vez, centrándose en la unidad o la discrepancia temática, el común denominador estructural. Antonio Weinrichter defiende que:

*“La política de los géneros se ocupará de la iconografía y la puesta en escena de un género concreto (teniendo en cuenta que en absoluto son constantes ni fijas, pero ¿qué es lo que hace que determinada situación siga reapareciendo en distintas*

---

<sup>695</sup> WEINRICHTER, Antonio: *El nuevo cine americano*. Editorial Zero Zyx. Madrid. 1979. Pág.: 47.

*reencarnaciones más o menos reconocibles?), así como su repertorio de temas (que sí son más constantes)”<sup>696</sup>.*

La iconografía hace referencia a la apariencia de los personajes, perfectamente identificables en tanto que sufren una estilización argumental que los hace funcionar como arquetipos; así como a las situaciones cuyo diseño es recurrente de un filme a otro: *“iconografía fija en la presentación del medio habitual en que se desenvuelven los personajes de un determinado género... representado según una codificación estricta”* (Weinrichter, 1979, *op. cit.*.. Pág.: 49), como pueden ser los escenarios industriales o de construcción en que se desarrollan determinadas secuencias del género de acción, ya se trate de naves, plantas industriales, hangares, fundiciones, etcétera. A esos escenarios se le añaden artilugios y objetos usuales (piénsese por ejemplo el empleo de la cadena que hace McClane para acabar con Karl en su combate en la primera película de *la jungla*).

Como afirma Eric Lichtenfeld:

*“Los escenarios industriales son básicos, esenciales en el género, especialmente como espacios de batallas climáticas. Fundiciones, fabricas, plantas químicas, astilleros, son prominentes en filmes como “Randall, el justiciero”, “Cobra, brazo fuerte de la ley”, Comando”, “Robocop”, “Eraser”, dos de la “Jungla de cristal”, las tres de “Terminator”, cuatro de “Harry el sucio”, todas las de “Arma letal” y otras. De acuerdo el diseñador de producción Jackson De Govia, cuyos filmes de*

---

<sup>696</sup> Ibidem.

*acción incluyen “Amanecer rojo”, “Jungla de cristal” y “Speed”: «escenarios con diseños industriales gustan porque son masivos, son musculosos, y lucen bien. Grandes maquinas y prensas de acero; son los juguetes definitivos para los tipos duros. Tienen muchos lugares para esconderse, muchos niveles. Puedes ser muy libre ahí. A nadie le importa si las paredes están sucias. Están fácilmente disponibles y normalmente aislados. No hay arquitectura; no están hechos para ser bonitos, sino para hacer el trabajo –más parecidos a un paisaje, una jungla, que a un edificio. Eso les da una escala tremenda. El interior industrial no es sobre seres humanos. Ahí está la basura producida por la sociedad. Tiene la mística de la guarida, del abandono. Es Orfeo en el submundo, de donde proviene el mal»”<sup>697</sup>.*

Por otro lado los actores desarrollan lo que los estadounidenses denominan «persona» y que termina por convertirse en un ‘tipo’ al interpretar personajes muy similares, cuando no el mismo, en varias películas del género (el género posee características que actúan como connotaciones dentro del sector de la producción, implican a las estrellas cinematográficas, suponen rasgos de identidad estilística y son motivos icónicos y narrativos [García Jiménez, 1993, *op. cit.*. Pág.: 68]). Bruce Willis y sus encarnaciones de John McClane que determinan sus posteriores papeles en películas de acción. O Arnold Schwarzenegger y el uso paródico que hace de él McTiernan en *“El último gran héroe”*. Este procedimiento termina por hacer que el público reconozca al actor por su ‘persona’, consiguiendo que éste, para bien o para mal, no pueda separarse

---

<sup>697</sup> LICHTENFELD, Eric: *Action speaks louder*. Editorial Wesleyan University Press. Middletown (Connecticut). 2007. Pág.: 76.

de ella. Por ejemplo, Schwarzenegger pocas veces ha interpretado un villano (a excepción hecha de *“Terminator”* de James Cameron (1984) al inicio de su carrera) y cuando lo ha hecho, estaba caracterizado por la parodia y por una clara ambigüedad, es decir, en el fondo no era malo, las circunstancias le empujaron a ello, y al final se redime, como ocurre en *“Batman y Robin”* de Joel Schumacher (1997). De esta forma, el papel de Arnold en la película citada de McTiernan refleja el cambio o evolución que estaba experimentando la «persona» de Schwarzenegger a comienzos de la década de los noventa tras cosechar cierto éxito con películas tales como *“Los gemelos golpean dos veces”* de Ivan Reitman (1988), *“Poli de guardería”* dirigida por Ivan Reitman de nuevo (1990) y *“Terminator 2. El juicio final”* de James Cameron (1991), así como una breve aparición haciendo de sí mismo en *“Dave, presidente por un día”* de, no podía ser de otro modo, Ivan Reitman (1993). La única solución es la incorporación de los antihéroes, un proceso natural que forma parte de la evolución de la iconografía del héroe al incluir, en su figura, tensiones y violencias urbanas propias de los nuevos tiempos, por ejemplo, John McClane (Weinrichter, 1979).

En cuanto a la puesta en escena, Antonio Weinrichter señala que la importancia de un género radica en el estilo visual y temático propio. Podemos recuperar las ideas defendidas en el cine de John McTiernan para comprender mejor esta afirmación. Por ejemplo, el dinamismo que aporta la cámara en constante movimiento dentro de las escenas de acción –que introdujo en *“Depredador”* y *“Jungla de cristal”* y que forma parte de su sello autorial, como ya hemos enunciado, rastreable en el resto de su filmografía-, filmadas, este tipo de escenas, habitualmente desde posiciones estáticas, fijas y con varios ángulos (varias cámaras) para maximizar los

recursos, es decir, se priorizaban los intereses económicos y presupuestarios del filme, además de ser lo normativo a la hora de rodar escenas tan dinámicas (a la par que costosas) como persecuciones de coches, explosiones, tiroteos o peleas cuerpo a cuerpo<sup>698</sup>. McTiernan introdujo un dinamismo a la acción gracias al constante movimiento de la cámara, un acercamiento, una inmersión del espectador en lo que estaba viendo sin hacerle perder su sentido de la orientación dentro de la geografía de la secuencia.

Por otro lado:

*“El tema de la violencia es una constante «oculta» en la cultura popular americana, una de cuyas premisas básicas es que sólo un peligro inminente de algo violento puede hacer funcionar la mente humana a máxima intensidad. Una característica común en el cine de acción es, en efecto, el valor motivacional de la violencia [...] Da a los films de género una estructura dinámica y afirmativa: el conflicto (sólo) se puede resolver por medio de la acción”* (Weinrichter, 1979, *op. cit.*, Pág.: 53).

Los personajes evolucionan, como demuestra McTiernan en “*Jungla de cristal*”, cuando los villanos se volvían cada vez más patológicamente anormales, McT introduce un antagonista refinado, es decir, y como defiende Simon Gruber en “*Jungla de cristal. La venganza*”, no son

---

<sup>698</sup> McTiernan rueda muy pocas escenas con varias cámaras, y solamente aquellas donde existan acciones complejas y siempre que supongan un ahorro económico. Lo aprendió del director de fotografía Donald McAlpine: “Don me dijo, cuando le pregunté si debíamos usar más de una cámara, me dijo «¿de cuál te vas a encargar?». Quería decir que no puedes hacer tu trabajo en más de una cámara a la vez. Usas varias cámaras para una escena de riesgo, para cosas que son muy difíciles de reproducir físicamente, y por motivos económicos utilizas cinco o seis cámaras”. Extraído de los comentarios del director de la edición en deudé del filme “*Jungla de cristal*”. Consultar bibliografía.

monstruos. El valor adaptativo de la violencia y su empleo es importante, pues, pese a ser seres violentos por naturaleza, por cuestiones de supervivencia, no está en nuestra propia esencia el ser crueles, algo que se refleja en “**Depredador**”. La vulnerabilidad del héroe aumenta al tiempo que lo hace la brutalidad de la acción, pero su ferocidad requiere de un análisis más detallado en el que entraremos cuando hablemos del espectador del cine de acción en general y de las películas de McTiernan en particular. La complejidad de héroes y villanos aumenta, restando importancia a la acción, más bien a la violencia, sin perder un ápice de espectacularidad, como en “**La caza del Octubre Rojo**”. En definitiva se trata de “*cambiar el destino por medio de la acción (el valor motivacional de la violencia, una de las premisas básicas del cine de géneros)*” (Weinrichter, 1979, *op. cit.*. Pág.: 154).

Con todo lo visto hasta aquí, podemos centrarnos ahora en el cine de McTiernan, teniendo presentes algunos factores ausentes, que son relevantes pero no capitales en lo que al estudio del sello de autor se refiere, esperando una oportunidad mejor para ser desarrollados como se merecen.

Los géneros son, en definitiva, modelos de visión del mundo (*weltanschauungen* en palabras de García Jiménez), cuyo planteamiento semántico-sintáctico (Rick Altman) los interpreta como universos donde los cambios motivados por la evolución inherente a todo paso del tiempo pueden darse en el plano semántico pero no en el sintáctico, en el sintáctico pero no en el semántico, o en ambos a la vez. No deja de ser una negociación en la que participan diversos agentes y en los que cobran especial importancia, como ya hemos señalado, el director, el autor, y el



público espectador –es la esencia de un arte industrial y popular-. Sin olvidar todas las funciones posibles que pueden asumir –cognitiva, taxonómica, iconológica, poética, sistémica, pragmática, hermenéutica, estética, ideológica, etcétera- los géneros existen en un contexto histórico y cultural del que no pueden separarse por mucho que se quiera, pero que ofrecen un marco de referencias de gran ayuda para la capacidad inventiva y creadora de los autores, sobre todo cuando éstos se adentran en terrenos de la «poética de la ruptura» y de la transgresión (García Jiménez, 1993).

El cine de acción originado a finales de los años setenta y ochenta y que ofrecía arquetipos, en todos sus elementos, en tanto que éstos representaban ejemplos a los que nunca se ha dejado de acudir, formó un género que “*restableció el color al héroe americano que deshicieron los años 70*”<sup>699</sup>. Con estructuras fílmicas –guión- simples y sencillas, escenas espectaculares que apelaban a la emoción y el entretenimiento del público y personajes estereotipados protagonizados por actores que representaban el ideal de recuperación de la fuerza de antaño de todo un país (física, mental y moralmente), a partir, sobre todo, de la andadura presidencial de Ronald Reagan, estas películas rechazaron la complejidad psicológica en beneficio de “*una caracterización épica, y por ello mismo estilizada y emblemática, de sus personajes, siempre más próximos a los de los mitos y las leyendas*”<sup>700</sup>, a lo que ayudaba, y mucho, las limitaciones interpretativas, en algunos casos, y el hieratismo de los actores seleccionados.

---

<sup>699</sup> MALAUSA, Vincent: “La generación posterior” en *Cahiers du cinéma*. Número 577. Marzo. París. 2003. Pág.: 36.

<sup>700</sup> GONZÁLEZ REQUENA, Jesús: *Clásico, manierista y postclásico. Los modos del relato del cine de Hollywood*. Editorial Castilla. Valladolid. 2006. Pág.: 483.

A estos patrones se acerca McTiernan y modifica la puesta en escena introduciendo una influencia de estilo europeo en un cine de género propiamente estadounidense.

*“Lo único que sabía era que quería introducir una cámara expresiva, que se convirtiera en un narrador, una voz activa, casi un comentario sobre la acción que se realiza” (McTiernan en Cahiers du cinéma, número 577, op. cit.).*

Y añade, sin restar importancia a la violencia desplegada por este género, la vulnerabilidad como rasgo que define al héroe protagonista. El Dutch interpretado por Arnold Schwarzenegger se aleja de sus anteriores encarnaciones porque, no solo finaliza el filme derrotado, también lo hace herido, física y mentalmente. Estas primeras variaciones se despliegan con mayor eficacia en su siguiente filme, aquel que está destinado a colocar a McTiernan en un lugar privilegiado dentro de la historia del cine de acción. *“Jungla de cristal”* marca un antes y un después. Respeta el esquema básico de la industria pues la película está llena de dinamismo, de agilidad y ritmo, así como de piezas de acción espectacular, consiguiendo una estructura que desde 1988 ha sido repetida en numerosísimas ocasiones, como ya hemos tenido oportunidad de citar, dando lugar a películas que repetían el esquema que se ha dado a conocer como «jungla de cristal en». Su etiquetación y las expectativas que generó en el público de la época y en el actual se cumplen con creces. Fue, en pocas palabras, una película fácil de vender por parte de los distribuidores y exhibidores y que satisfacía por completo las exigencias del público.

Además, sin abandonar ciertas convenciones genéricas, McTiernan supo equilibrar las tensiones existentes entre sus inquietudes y los patrones a los que debía adaptar el filme. Es por ello que su estilo, su sello, impregna todo el filme, dotado de una influencia ‘europea’, con una planificación, una puesta en escena, unos movimientos de cámara y un montaje muy característicos y, especialmente, diferentes en comparación con lo visto hasta ese momento en el cine de acción hollywoodiense.

A diferencia de los héroes musculados e inexpresivos que dominaban las pantallas del género hasta entonces, McTiernan creó el denominado *work class hero*, es decir, el ‘héroe de clase trabajadora’, una persona tan normal y familiar como el público que acude a las salas de cine. La identificación es más fácil porque ciertos rasgos del ciudadano de a pie son reconocibles en la encarnación de Bruce Willis y sus espectaculares hazañas conllevan la consiguiente proyección sin las barreras de la lógica que hasta ahora podían encontrarse en este tipo de películas (queremos decir con ello que, aunque el público se identifique con héroes como Rambo, por ejemplo, en tanto que es quien ‘salva el día’, en su fuero interno el espectador sabe que no podrá ser nunca como él, ni siquiera como el actor que lo interpreta, Sylvester Stallone, en cambio, John McClane es un personaje con un físico y una personalidad muy comunes). Por añadidura, la elección de Bruce Willis para encarnar al personaje protagonista perseguía un objetivo muy concreto, que no era otro que atraer a las salas cinematográficas a un público femenino gracias al reclamo atractivo que suponía el actor televisivo famoso por su rol en la exitosa serie “*Luz de luna*” (creada por Glenn Gordon Caron, 1985). A Tenor de la recaudación cosechada, la fórmula funcionó. McClane estaba dotado también de un humor natural (fue el protagonista que conquistaba a Kim

Basinger en “*Cita a ciegas*” de Blake Edwards, 1987), de un desparpajo que lo convertía en un personaje enteramente atractivo, pero fácilmente alcanzable, ya se tratara de los hombres que quisieran parecerse a él, como de las mujeres que desearan estar con él. Como Dutch en la anterior película del director, McClane es un personaje que actúa motivado por la supervivencia y la violencia, el daño y el dolor producido por ésta por mejor decir, hacen mella en su cuerpo. La vulnerabilidad es un elemento importante en los héroes de McTiernan, como ya hemos recalcado anteriormente, y que retomaremos más adelante cuando hablemos de la relación que tiene el espectador con el cine violento de acción.

McTiernan conoce las normas del género y las utiliza para sus propios fines, para calmar sus inquietudes, siendo, al mismo tiempo, consciente de las mismas –autoconsciente en el caso de los elementos resaltados en “*El último gran héroe*” y que remiten directamente a los rasgos formulados por su propio cine y pertenecientes desde entonces al género de acción-:

*“Siete años después de “Jungla de cristal” McTiernan vuelve con “Jungla de cristal. La venganza” a una Nueva York a cielo abierto con el propósito de construir un nuevo modelo que rompe con las reglas que el mismo había dictado a todos los interesados en la época. La puesta en escena ya no busca la musicalidad («el flujo suave y agradable del primer film») sino una rigurosidad documental que alcanza cotas de maestría y de control enajenado. El cineasta no vacila en sacudir violentamente la cámara, multiplicar los falsos ‘raccords’ y los cortes*

*abruptos...*” (*Cahiers du cinéma*, número 690, junio. París, 2013. Pág.: 92).

Sin querer extendernos mucho más, intentemos resumir y enunciar el estilema que recoge el tratamiento del género de acción en nuestro autor:

***“John McTiernan entiende el filme de acción (género de acción), dominado por el ritmo y la espectacularidad, como aquel en el que existe un valor motivacional de la violencia, un peligro inminente, físicamente amenazante y que inflige dolor, donde el conflicto (violento) sólo se resuelve por medio de la respuesta (violenta)”.***

Su estructura es dinámica –gracias al movimiento incansable de su cámara-, fácilmente reconocible e imitable sin dejar de ser personal y capaz de satisfacer las expectativas del público, dominada, decimos, por el ritmo y la espectacularidad –persecuciones, huidas, tiroteos, explosiones, combates, etcétera-, en la que plasma sus inquietudes cinematográficas (en cuanto a ritmo, planificación, puesta en escena y montaje). Así como su visión personal, manteniendo el equilibrio necesario con las convenciones genéricas, ayudando a reformularlas, consolidarlas o transgredirlas según sea su interés. Sus personajes, complejos psicológicamente y vulnerables físicamente –la violencia tiene un motivo pero no es gratuita, siempre acarrea daños-, escapan de peligros, salvan obstáculos, son heridos y triunfan sobre sus adversarios. En definitiva, sus filmes de acción son tan representativos de su cine como adecuados y paradigmáticos son para los rasgos del género.

McTiernan contribuyó a consolidar el género de acción con “*Depredador*” y con “*Jungla de cristal*” especialmente y las características expuestas son rastreables en el resto de su obra. El interés de nuestro autor por las convenciones genéricas reside en que éstas son una base válida desde la que partir para modularlas en función de los objetivos perseguidos por cada uno de los filmes en que participa, equilibrando su visión personal, sus inquietudes cinematográficas, con los patrones narrativos de un género que él mismo ayudó a construir.

*“Los grandes maestros como John Ford, Howard Hawks o Alfred Hitchcock nunca, o casi nunca, se limitaron a producir películas de acuerdo con las normas preestablecidas de cada género que tocaron sino que a menudo las subvirtieron o cuestionaron de manera que, por ejemplo, un ‘western’ de John Ford puede ser más representativo del cine de su director que de los rasgos generales del ‘western’”* (Deleyto, 2003, *op. cit.*. Pág.: 206). Estas palabras podrían aplicarse a John McTiernan con la salvedad de que sus filmes son tan representativos de su cine como de los rasgos del género.

Ya hemos visto que es posible encontrar rasgos autoriales en el cine de género y el estilema ahora desarrollado y aplicado a la filmografía de McTiernan lo demuestra. Desde lo normativo y convencional, con las ventajas en inconvenientes que siempre traen consigo, se pueden obtener resultados donde la visión personal y particular del mundo y del cine conforma una huella indeleble de sello de autor.

## VI. 11. Iluminación.

El uso de la iluminación es esencial para el desarrollo de algunos aspectos ya destacados del sello de autor de John McTiernan (en tanto que podemos considerar, como se viene haciendo desde los primeros años del cine, que la luz, la iluminación, tiene un valor expresivo propio y característico), como pudieran ser la creación de los personajes y espacios o la puesta en escena por ejemplo, para imprimir en sus filmes determinadas atmosferas o ambientes ya citados. La labor del director de cine debe aquí estar sustentada por la participación del director de fotografía o cinematógrafo y trabajar en comandita para alcanzar los resultados perseguidos. Por lo tanto, la iluminación en el cine de McT no refleja únicamente las decisiones que nuestro autor toma para construir sus películas acordes a una forma de entender el cine –y el mundo- y el material con el que en cualquier momento dado esté trabajando, también nos permite hacernos una idea de la relación que tiene con el resto del equipo técnico, a quien ha de coordinar para que la película se finalice correctamente –sobre esta idea profundizaremos cuando hablemos, un par de apartados más adelante, de la relación de McTiernan con el equipo técnico y artístico de sus filmes-.

*“Contra la opinión popular, una buena fotografía [considerando como tal la iluminación del filme, empleando ambos términos indistintamente] en una película no es aquella que tiene paisajes bonitos ni puestas de sol de ensueño, porque la fotografía cinematográfica no es la realidad fotografiada. La mejor fotografía es capaz de crear un clima y transmitir un*

*mensaje a través del cromatismo y la luz. Cada género y cada película y, dentro de ella, cada secuencia, requiere un tratamiento” (Sánchez Noriega, 2002, op. cit.. Pág.: 32).*

En palabras de Sánchez Noriega la luz, o, por mejor decir, su valor, es más importante que el que pueda tener el color, el cromatismo, en tanto que psicológica y artísticamente tiene más relevancia la primera. Pero optar por una no supone abandonar el otro, pues se requiere de una perfecta combinación para poder crear sugerentes realidades ficticias dentro de un filme, como demuestra McTiernan en *“El último gran héroe”*, donde la luz no es la única importante, también la variación cromática lo es a la hora de distinguir el mundo ficticio del filme (dentro del filme) *“Jack Slater IV”* del Nueva York real de Danny Madigan; el primero dominado por la luz y los colores cálidos –rojos y anaranjados, asociados las más de las veces con el cine de aventuras y determinados escenarios, costeros y desérticos por ejemplo- y la segunda hundida en una oscuridad (siempre es de noche o se desarrolla en horas vespertinas con grandes nubes cargadas de agua) caracterizada por los colores fríos –el azul y el gris sobre todo-.

Tanto el color como la luz, a partir de ahora iluminación, son utilizados para, en primer momento, **introducir verosimilitud en el texto**, incluso cuando se trate de algo explícitamente ficticio (como el filme de Slater ya citado, los recuerdos, sueños o fantasías, como por ejemplo el tono azulado cercano a los viejos filmes –efecto noche o noche americana- que se puede apreciar en la fantasía de acción que se desarrolla en la mente de Danny Madigan en una personalísima adaptación del *Hamlet* de Shakespeare y donde el color vuelve a jugar un papel importante, apareciendo en algunos elementos asociados al cine de acción como son los



disparos de la metralleta que empuña el príncipe de Dinamarca corporeizado por Schwarzenegger, la rotura de una vidriera cuando un villano es lanzado por el aire o la explosión final enlazada magistralmente con los dibujos animados del coyote y el correccaminos). En esa búsqueda de verosimilitud son importantes las fuentes de luz que aparezcan en la escena, no estamos hablando tanto de luz natural como de **luz diegética** y que va a ser importante tanto en la aportación de realismo como en la construcción del espacio y su ambientación o atmósfera. **La iluminación pues construye ambientes, atmosferas, caracteriza espacios** y también, no podía ser de otro modo, a los **personajes**, cuya matización queda completada al sumarse la iluminación a los diálogos y las acciones que ya hemos estudiado.

Para lograr todo ello es importante que cualquier director se rodee de un equipo profesional a la altura de las circunstancias y John McTiernan ha sabido siempre contar con el personal adecuado, especialmente desde su primera película de gran presupuesto para un estudio importante dentro de Hollywood. Durante la filmación de “*Depredador*” la intención de McTiernan por imprimir una visión personal a la forma de hacer cine de acción –alejada del estatismo reinante en las cintas del momento- le obligó a contratar al director de fotografía australiano Donald McAlpine cuya forma de trabajar estaba más cerca de los intereses de McTiernan que cualquiera de los cinematógrafos hollywoodienses.

A diferencia de cualquier producción estándar de Hollywood, en la que los directores de fotografía tienen un papel más secundario, McT cuenta desde el principio con la ayuda de su cinematógrafo, incluso cuando se trata de una labor de pre-producción tan importante, y tan temprana,

como la selección de los exteriores. Hay pues, una relación muy directa, y en el caso de McT, los intereses y forma de trabajo deben ser similares, especialmente en lo que se refiere al movimiento constante de la cámara, algo que le ha obligado, como en el caso de los editores-montadores de sus filmes, y que ya hemos señalado, a prescindir de los habituales profesionales de Hollywood para buscar técnicos europeos o, como en el caso de McAlpine, australiano, habituados a una forma de trabajar más dinámica y no tan estática.

*“En su estrecho contacto con el director, el director de fotografía es la fuerza vital del protagonista omnipresente en cada película: la cámara [...] Influye de manera sutil en el modo en que respondemos [el público] emocionalmente a lo que vemos...es el espíritu que guía la película [la cámara]. El director de fotografía debe ser un auténtico comunicador, capaz de comprender y absorber los esfuerzos de otros participantes destacados en el rodaje de una película. Al mismo tiempo, debe controlar su propia iluminación y los operadores de cámara. El vínculo entre el director de fotografía y el director de cine es fundamental [...] Las metáforas relativas al ‘matrimonio’ son frecuentes cuando los directores de fotografía se refieren a sus colaboraciones con los directores, pues se establece entre ellos un tipo de relación que resulta fructífera sólo si se consigue una gran confianza y comprensión, y un compromiso mutuo. Pero en última instancia es indudable que siempre es el director quien lleva las riendas de*

*poder como responsable último de la película. Muchos directores de fotografía aceptan esta realidad*”<sup>701</sup>.

Estas últimas palabras resumen perfectamente la relación de McTiernan con sus directores de fotografía, incluso con McAlpine, de quien no se separó ni un solo instante durante la producción de *“Depredador”*, aprendiendo todo lo posible del oficio, confiando y comprendiéndose mutuamente y sin olvidar que la decisión final siempre estaba del lado de McT<sup>702</sup>. Ello se debe también a que los cinematógrafos con quienes ha trabajado McTiernan destacan por ser personas de carácter inteligente, generoso y abierto, por lo que es frecuente que nuestro autor repita la experiencia con ellos. Su labor puede ser más interpretativa que creativa, como lo es la del director, pero, en palabras de Hanskell Wexler, *«el mundo del cine es un mundo caníbal; pero los directores de fotografía disfrutan mucho apreciando y compartiendo con sus colegas los descubrimientos mutuos»*, en otras palabras, hay en ellos un poderoso deseo de transmitir sus experiencias y su amor por el cine a la siguiente generación de directores (Ettedgui, 1999), como demostró en su momento Donald McAlpine con John McTiernan y como éste demostrará posteriormente con Jan de Bont, director de fotografía para McT en *“Jungla de cristal”* y *“La caza del Octubre Rojo”* y cuyo salto a la dirección tuvo lugar con una película que sigue a pies juntillas las pautas

---

<sup>701</sup> ETTEDGUI, Peter: *Directores de fotografía*. Editorial Océano. Barcelona. 1999. Págs.: 8-9.

<sup>702</sup> El rodaje de *“Depredador”*, la primera gran producción Hollywoodiense de McT, fue muy complicada por la localización selvática requerida. *“Todos los equipos de sujeción, iluminación y demás se remolcaban de arriba para abajo sin cesar. Una selva muy frondosa no es muy buena a la hora de rodar porque no puedes ver nada, el horizonte tenía un metro y medio. Acabamos apartando las hojas, sin hacerlas daño, para que se pudiera ver hasta cierta distancia”*; es por ello que McTiernan siempre agradecerá la ayuda de Donald McAlpine: *“Es como un campo de minas y el director de fotografía Donald McAlpine me guió a través de él. Siempre estaré en deuda con él. Para mí fue maravilloso, porque me trataba como si yo fuera el joven alférez y él el viejo sargento que lo protegía. Fue maravilloso lo mucho que me cuidó y me guió, en varios sentidos”*. Comentarios Extraídos de la edición en deuvédé de *“Depredador”*. Véase bibliografía.

marcadas por McTiernan en la primera película de *la jungla*, “***Speed. Máxima potencia***” (1994).

McTiernan cuenta desde el principio con la colaboración del director de fotografía para que éste, en una relación que va más allá de lo profesional, le ayude a visualizar su película. Una relación sumamente importante si tenemos en cuenta que McT no trabaja con ‘*storyboard*’<sup>703</sup>, a excepción de ciertos planos con efectos especiales complicados, lo que obliga a una comunicación y un entendimiento constante entre el director y el responsable de la fotografía, de la luz y el color de sus filmes.

Este entendimiento y confianza se traducen en las repetidas colaboraciones que John McTiernan ha desarrollado con sus directores de fotografía, a excepción de Stephen Ramsey, “***Nómadas***”, Dean Semler, “***El último gran héroe***” y Tom Priestley hijo, “***El secreto de Thomas Crown***”; McTiernan ha contado en al menos dos ocasiones con sus directores de fotografía: Donald McAlpine, “***Depredador***” y “***Los últimos días del Edén***”, Jan de Bont, “***Jungla de cristal***” y “***La caza del Octubre Rojo***”, Peter Menzies hijo, “***Jungla de cristal. La venganza***” y “***El guerrero número 13***”, y Steve Mason, “***Rollerball***” y “***Basic***”. A la hora de iluminar espacios selvático como en “***Depredador***” y “***Los últimos días del Edén***”, McT cuenta con la ayuda de McAlpine, con intenciones diferentes (creación de ambientes por un lado claustrofóbicos y por otro de majestuosidad), y para iluminar espacios dominados por la tensión, donde

---

<sup>703</sup> En este sentido, algunos directores de fotografía como Michael Chapman, comparten la idea de McTiernan acerca de los ‘*storyboards*’, para quien pueden suponer la muerte del cine, en tanto que su realismo, su exceso de detalle, los acercan más a la novela gráfica o el comic, una forma de narración autónoma que no requiere de su transformación en imágenes en movimiento. Es común pues, que muchos directores de fotografía prefieran trabajar con meros apuntes de ‘*storyboards*’ o directamente con el director a la hora de construir la visualización de la película.

destacan las fuentes de luz naturales, esto es, diegéticas, cuanta con Jan de Bont como ocurre en “*Jungla de cristal*” y “*La caza del Octubre Rojo*”.

También hemos de tener presente el tipo de objetivo y cámara con el que rueda McTiernan, así como la película y su sensibilidad a la luz. Ya hemos mencionado que el formato panorámico es característico de nuestro autor, lo que obliga a una composición más grande, permitiendo que la iluminación juegue un papel importante, ya se trate de hacer el espacio todavía más grande o más claustrofóbico según el interés del director. Del mismo modo, en películas como “*Jungla de cristal*” o “*La caza del Octubre Rojo*”, la luz procedente de fuentes presentes o intuidas en la narración –neones de las oficinas, lámparas, focos de policía, luces de helicópteros, etcétera- se adueñan en ocasiones del plano por medio de los denominados ‘fogonazos de lentes’ o ‘destellos’, tan característicos del cine de los años ochenta, gracias en parte a McTiernan, y que responde, no tanto a una afectación por parte del director como a una intención de plasmar en imágenes la realidad, el fenómeno óptico, de lo que se ve (ya hemos citado la necesidad de John McTiernan de acercar sus imágenes a la percepción visual de la realidad).

Podemos aventurarnos por lo tanto a enunciar el estilema referido a la iluminación (luz –entiéndase connotativa, pues la luz denotativa se hace necesaria para que haya cine- y color –los matices cromáticos que dependen de la emulsión de la película y de las posibilidades de ‘repintar’ la imagen en post-producción<sup>704</sup>) del siguiente modo:

---

<sup>704</sup> Las nuevas tecnologías y los nuevos avances permiten obtener una nueva textura de la imagen que hace casi innecesario el trabajo del director de fotografía en lo que a iluminación de la escena se refiere. Con la imagen digital su trabajo pasa, las más de las veces, a un segundo plano, pues la técnica ofrece películas con una mayor sensibilidad a la exposición y, en consecuencia, menor necesidad de iluminación,

***“McTiernan utiliza la iluminación para caracterizar personajes, escenarios y acontecimientos sin dejar de lado la verosimilitud y creando, dentro de sus narraciones, espacios visuales emocionalmente significativos”.***

McTiernan manipula la luz y la sombra, el color, el tono, el espacio y el movimiento para construir visualmente sus filmes, completando la información ya aportada por medio de diálogos y acciones, de forma que, a partir de la iluminación, en determinadas escenas o secuencias, sus películas quedan perfectamente matizadas, haciendo de sus atmósferas o ambientes rasgos distintivos de su cine.

Es algo reseñable en escenas como el segundo asalto de los Wendol al poblado vikingo en *“El guerrero número 13”*, al amparo de la noche y donde la única iluminación proviene de las antorchas que los atacantes portan y del fuego que se produce durante la contienda. Los tonos rojizos y anaranjados caracterizan tanto el acontecimiento en sí, el ataque de esos seres a quienes se cree demonios devoradores de cadáveres, por no citar la evidente simbología del matiz rojo y la sangre derramada por los muertos y heridos (aunque con esa iluminación la sangre se nos presente negra y no de su característico rojo), como a los personajes, tanto a los invasores como a los héroes vikingos; ya hemos mencionado con anterioridad que se produce una evolución que enlaza los ataques con el conocimiento que de

---

sobre todo en las escenas nocturnas, uno de los puntos más débiles hasta hoy del cine. Algunas cámaras de alta definición son capaces de trabajar dentro de márgenes ópticos prácticamente invisibles al ojo humano, desechando por ejemplo, la necesidad de luces de refuerzo o adicionales al rodar en interiores. Las posibilidades que ello ofrece han sido aprovechadas por Michael Mann en películas como *“Collateral”* (2004) y *“Corrupción en Miami”* (2006), cuyo trabajo lumínico realizado en post-producción requeriría de un estudio detallado independiente.

su enemigo van obteniendo los protagonistas del filme. Si el primero se producía en noche cerrada en el interior de un salón con nula visibilidad, la luz procedente del fuego (¿referencia al fuego del conocimiento de Prometeo?) desvela a los combatientes que los Wendol no son sino meros hombres para, finalmente, acabar con la amenaza a plena luz del día después de regresar, cual héroe mitológico de Joseph Campbell, de las profundidades del averno.

La iluminación busca en todo momento mantener la verosimilitud, respetando el pacto existente entre el autor y su espectador conservando la suspensión de incredulidad. En este sentido la iluminación puede obedecer a reflejar estados de los sentimientos de algún personaje, como ocurre con la luz gris (en conjunción con la lluvia constante) que domina la parte del mundo real en “*El último gran héroe*”, manifestación más que evidente de la apatía de Danny Madigan, un muchacho reservado que busca consuelo en la proyección de coloridas y luminosas películas de acción hollywoodienses. El contraste lumínico se relaciona con el carácter de los personajes, mientras el niño es un reflejo del paulatino ‘fundido a gris’, que diría la canción de Visage, de la sociedad urbana contemporánea –apático, desilusionado, sin amigos, distraído en clase, etcétera-, el colorido mundo ficticio es propio de la jovialidad de Jack Slater. Pero, cuando el filme dentro del filme se vuelve momentáneamente serio, cuando Slater y Danny acuden a su solitario apartamento, la escena está dominada por la misma tonalidad gris neoyorquina que vemos en el mundo de Madigan.

Además de estos sentimientos o estados de ánimo, la luz en el cine de McTiernan respeta en todo momento la verosimilitud. “*Basic*” construye escenarios ficticios cuando los supervivientes de las maniobras

en la jungla panameña relatan lo ocurrido a la capitana Osborne y a Tom Hardy. En tanto que lo que están contado es una construcción, es decir, no son saltos temporales a modo de *'flashbacks'* sino la visualización mental de lo narrado en la mente de la protagonista, la iluminación se posiciona al servicio de la verosimilitud, haciendo que el espacio más allá del margen de actuación de los personajes sea inaccesible, completamente dominado por la oscuridad. Del mismo modo, la presencia constante de fuentes de luz en *"Jungla de cristal"*, fuentes de luz diegética que iluminan a los personajes y a los escenarios, remarcando algunos momentos puntuales, como el corte de electricidad ejecutado por los agentes federales y que sume a un McClane completamente herido en las tinieblas –iluminado por las luces de emergencia-, momento que aprovecha éste para confesarse ante Powell, antes de realizar su último esfuerzo. También la luz abundante de *"Depredador"* aporta un grado más de realidad claustrofóbica y asfixiante en la jungla, haciendo que el aire parezca muy denso, dando la sensación de ser posible asirlo con las manos. En *"La caza del Octubre Rojo"* las luces dentro de los submarinos acompañan los acontecimientos de mayor tensión y suspense. De esta forma se pasa de los tonos blancos en situaciones de calma, más dentro del submarino estadounidense –de una clase diferente y con un color, del instrumental, diferente-, al rojo de inminente ataque que baña por completo el plano y los rostros de los personajes. Incluso durante el encuentro entre los protagonistas, entre Ramius y Ryan, la luz anaranjada de alerta (del reactor) se mantiene activa, aportando cierta tensión al momento. Por su parte, el capitán Tupolev siempre aparece en planos cerrados y próximos, iluminado con tonos rojos o verdes, reflejo de su inestabilidad e ira hacía el que fuera su maestro en las artes de la navegación submarina.



Mención aparte merece la escena rodada con visión nocturna en infrarrojos de *“Rollerball”*. La escena en cuestión es para McTiernan *“una cuestión de técnica, de realización, no tienen nada que ver con problemas estéticos”* (*Cahiers du cinéma*, número 577. Marzo, 2003. París). Es decir, aporta verosimilitud al filme más allá del carácter estético que se le quiera otorgar. El director quería enlazar estas imágenes con las visiones en verde que dominaron los noticiarios de la CNN durante la primera invasión del Golfo Pérsico a comienzos de la década de los noventa del siglo pasado, relacionándolas con las tiránicas acciones del imperio levantado por Petrovich alrededor del violento pseudo-deporte al amparo de la noche. La influencia de ciertas imágenes de los videojuegos es notable, como también lo es la que el filme mismo aporta. Sin este tipo de escenas (cuyo antecedente encontramos en otra obra de McTiernan, en los planos desde el punto de vista del alienígena cazador de *“Depredador”*), y el éxito de los videojuegos, no podríamos encontrarnos hoy día con secuencias como la que tiene lugar en el filme *“Robocop”* de José Padilha (2014), la cual nos muestra, en primera persona –desde la perspectiva del policía mitad hombre mitad robot- un asalto al cuartel general de unos traficantes de armas con gafas de visión térmica (en un distintivo rojo nada cercano al verde del filme de McTiernan). Pese al parecido, las diferencias son notables, no sólo en la coloración de la imagen; el verde nocturno no pierde apenas definición mientras que el rojo térmico intuye siluetas calóricas (como ya sucediera en *“Depredador”*); la primera admite el montaje, pues toda la acción está rodada de la misma manera, mientras que la segunda es un único punto de vista, el de la máquina perfecta contra el crimen. Además, el fondo es contrario. McTiernan nos regala con su escena la desesperada huida de dos protagonistas del tiránico Petrovich, mientras que el director brasileño Padilha muestra una auténtica matanza siguiendo el

estricto cumplimiento de la ley. La iluminación en esta escena, nos referimos a la película de McTiernan, es escasa y debe tenerse muy en cuenta que cualquier fuente de luz puede cegar la cámara y con ella al espectador, pero también a los personajes, cuya visión está adaptada al entorno nocturno, como se hace intencionadamente cuando el avión sobrevuela a escasa distancia a los deportistas huidos. En este sentido, es el color y el carácter técnico lo que confiere sentido a la secuencia, lo que caracteriza el acontecimiento. Refleja la imposibilidad de huida, pues no hay oscuridad en la que esconderse o utilizar como aliada en la fuga. Los dos hombres son perfectamente visibles en todo momento, interpretándose como una suerte de recursos ilimitados al alcance del villano, capaz de encontrar a alguien en plena noche cerrada. La misma secuencia rodada de una forma tradicional, en exteriores nocturnos, habría, en cierto modo, igualado las fuerzas entre los héroes y sus antagonistas, aunque éstos contarán con mejor equipamiento. De esta forma, la indefensión de Cross y su compañero Ridley es evidente desde el mismo comienzo de la secuencia. La secuencia, además, muestra claramente el sentimiento experimental, arriesgado, de McTiernan, al introducir una secuencia rodada y exhibida completamente en infrarrojos, que fue, paradójicamente, uno de los grandes ‘errores’ señalados por crítica y público, pese a suponer toda una novedad, debido al requerimiento que siempre se hace al cine, pero muy especialmente a las nuevas versiones de viejas películas, de introducir algo nuevo y diferente, y que pasó desapercibida o fue criticada cuando McTiernan lo introdujo y ofreció al público espectador.

“*Rollerball*” también ofrece un excelente ejemplo de combinación de iluminación y cromatismo. La pista del juego es siempre la misma, para todos los partidos, por lo que requería de diversos matices para que

parecieran diferentes localizaciones conforme el equipo protagonista se desplazaba de un lugar a otro para los encuentros. En palabras del director de fotografía Steve Mason (extraídas de la edición en deuvédé del filme, véase bibliografía): *“Iluminamos la pista desde tres puntos diferentes, usando luces poco intensas, focos y luces parpadeantes para la atmósfera del pre-partido y así poder destacar el estado de tensión de los jugadores. En general iluminamos la pista con luces muy brillantes para que el público se sintiera como si estuviera en un espectáculo de rock and roll...una iluminación muy teatral y con varias combinaciones de colores”*. En este aspecto también se permitió McTiernan experimentar con algunos instrumentos atípicos de iluminación.

Son, como decimos, manipulaciones que permiten construir espacios visuales emocionalmente –atmosferas, ambientes- significativos.

Gracias a ello nos damos cuenta de la importancia que cobran todos los detalles dentro de una escena en relación con la trama, no solo de los personajes y los acontecimientos o los escenarios, también de los pequeños detalles como la caracterización (las tonalidades oscuras del Octubre Rojo, cuyo instrumental es negro, no son iguales, no reflejan lo mismo, que la oscuridad que reina en el Konovalov de Tupolev por ejemplo), los movimientos, el vestuario, etcétera, muchos de los cuales cobran especial importancia a la hora de caracterizar a los personajes (vestuario o *atrezzo* por ejemplo). Demuestran también el detalle con el que McTiernan, sin ser un perfeccionista, pero sabiendo adaptarse a cada situación, cuida sus obras.

En un carácter más general, se podría decir que la iluminación en el cine de McTiernan está dominada por cierta oscuridad, unida a su visión del mundo y sus intereses a plasmar en su cinematografía, reflejo quizás de su personalidad. Para algunos de sus entrevistadores, el personaje de Thomas Crown es un trasunto del propio autor, de ‘alguien con un secreto’ como hemos visto en las declaraciones extraídas de una charla mantenida con la revista francesa *Cahiers du cinéma* en 2003. Quizás por ello la primera aparición del personaje se produzca en la penumbra de la consulta de una psicóloga (como lo serán todos sus encuentros), con el rostro semi-oculto por la iluminación y por sus propias manos, como si estuviera escondiendo algo (realmente lo está haciendo). En pocas palabras, puede decirse que en algunos momentos importantes de sus filmes, la iluminación “*revela como la obra de McTiernan está atravesada por una oscuridad inquietante*” (*Cahiers du cinéma*, número 690, junio. París, 2013. Pág.: 92). Una oscuridad inquietante que tiene sus raíces en la barbarie de la civilización humana tan frecuente en su temática.

## **VI. 12. Música y sonido.**

El sonido en el cine de John McTiernan se fundamenta, no podía ser de otro modo, en la voz, es decir, en la palabra, que ya hemos analizado cuando nos hemos ocupado de los diálogos; en la música y en los sonidos no musicales (de especial importancia en un género como la acción, al igual que en el de aventuras o en la ciencia ficción, mucho más, queremos decir, que en la comedia o en el drama por ejemplo, sin que en éstos se menosprecie, pero su importancia está relegada a un plano inferior, como

mero acompañamiento). De la música y el sonido no musical nos ocuparemos a continuación.

La música y el sonido no sólo acompañan a la imagen, sino que al añadirse a ésta, le confieren (suma de las partes) un significado nuevo. Su función caracterizadora es, por tanto, extensible a los personajes, a las acciones y a los espacios.

Una ventaja, y al mismo tiempo una desventaja, de la música es que el espectador de cine –como cualquier oyente no especializado- cree que tiene, que tenemos, con ella una comunicación inmediata, favoreciendo de esta manera su función dentro del filme, así como la vida que pueda tener lejos de la película.

Podemos encontrarnos tres tipos de música empleada en el cine, a saber:

- **Música antecedente**, es decir, aquella que es previa a la resolución de la acción y que nos anticipa su resultado, tanto positivo como negativo. McTiernan no es muy dado a utilizarla pues es más propia de las aventuras de personajes protagonistas de grandes sagas como por ejemplo, ya lo hemos citado en alguna ocasión, las notas compuestas por John Barry y que suenan antes de que James Bond salga airoso de cualquier hazaña a la que haga frente. De la misma forma, Spielberg utiliza este recurso en alguna ocasión para adelantar el resultado de algún obstáculo en el camino de Indiana Jones (por algo el famoso arqueólogo está, en parte, inspirado en el agente secreto al servicio de su majestad, del mismo modo que sus

películas, cuatro hasta la fecha, comparte su estructura en algunos momentos de la saga). Podemos entender como música antecedente los golpes de sintetizador, de aire tenebroso, que suenan en algunos momentos de *“Los últimos días de Edén”*, sobre todo hacia el final del filme, cuando el doctor Campbell y la doctora Rae intentan detener el avance de las máquinas de construcción por la selva amazónica. De este modo, esas breves notas ominosas anticipan el fatal desenlace. Consideramos de esta misma forma el puntero de las cuerdas que caracteriza la música de *“Jungla de cristal”* al sonar como puntuación de la tensión y el suspense anterior a un enfrentamiento o acontecimiento destacable en el que se verá envuelto el héroe del filme John McClane.

- **Música concomitante**, que acompaña a la imagen, ya se trate de conducir a alguno de los personajes, escenarios o el desarrollo de la acción. Es la de mayor uso y empleada por McTiernan a lo largo de su filmografía.
- **Música consecuente**, al contrario que la antecedente, ésta va después de la acción, cerrando, y completando en cierto sentido, el significado. Puede utilizarse como retraso para generar tensión y suspense o como alivio para cerrar la acción, como por ejemplo los acordes de Michael Kamen que suenan cuando McClane y Zeus nadan hasta la superficie después de la explosión del carguero, una vez, tras un par de segundo de suspense, sabemos con seguridad que los protagonistas están vivos.

En todas ellas es indispensable la colaboración entre el director y el compositor musical, así como entre el director y el encargado de dirigir la orquesta, hacer los arreglos musicales o elegir las músicas pre-existentes que se incorporaran al filme, es decir, entre el autor de las películas y el responsable de la música y el sonido.

Aunque no haga falta mencionarlo en profundidad recordemos que la música puede ser **diegética**, es decir, si su fuente aparece en el relato, si su presencia está justificada porque forma parte de la acción. O **extradiegética** cuando no forma parte de la acción, sino que cumple otras funciones más descriptivas que narrativas. Es la más usada en el cine en tanto que supone un excelente rasgo caracterizador sin necesidad de incluirla en la acción. Jesús García Jiménez nos dice que la música es diegética porque es un elemento de la historia, de la narración, *“pero también lo es cuando su función se ejerce sobre el dominio del discurso narrativo en cuanto tal y se convierte en el indicio denotativo de las focalizaciones del autor, el narrador, los personajes o el lector en el texto audiovisual”*<sup>705</sup>.

En relación directa con lo expuesto si la música, y el sonido, provienen de una fuente sonora visible en la imagen, hablamos de música o sonido *in*; si la fuente no es visible pero la lógica del relato justifica su existencia, se trata de música o sonido *off*, en ambos casos cumplen una función intradiegética. Por el contrario, si no es visible la fuente de la música o el sonido ni el relato justifica su existencia, entonces se trata de un rasgo intencional del autor, por lo tanto es música o sonido *over*, y su función es extradiegética. Este tipo de música quedó establecida como una

---

<sup>705</sup> GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús: *Narrativa Audiovisual*. Editorial Cátedra. Madrid. 1993. Págs.: 251-252.

parte más del cine gracias a las producciones hollywoodienses, ya que el sentir de algunos artistas europeos, como por ejemplo Luis Buñuel, era contrario a esta gratuidad, o afán de sincronismo en palabras de García Jiménez, en la omnipresencia de la música en las películas.

La música caracteriza a los personajes, a los espacios o escenarios y a las acciones.

**La música que caracteriza a los personajes** surge cuando éstos aparecen en la imagen y los acompañan siempre que desempeñen acciones. Cumple una función pronominal:

*“En la obra narrativa audiovisual, el motivo musical desempeña con frecuencia con respecto a los personajes una función pronominal. Es conocido como leitmotiv [hilo o motivo conductor]. Creado para designar los temas con los que personificar a los actores o simbolizar los principios o situaciones de sus dramas” (García Jiménez, 1993, op. cit.. Pág.: 263).*

Por lo tanto, el **leitmotiv caracteriza tanto personajes como situaciones –acciones y ambientes-**, piénsese por ejemplo, de nuevo, en la composición de Barry para 007. Su origen, el motivo enlazado con un personaje o una situación, está en el melodrama, al describir, en estas películas, el estado de ánimo de los personajes, cuya función caracterizadora y descriptiva puede extenderse al desarrollo de su personalidad, lo que García Jiménez denomina prosopopeya sonora.



Para el teórico y compositor francés Michel Chion, el principio del leitmotiv que domina el noventa por ciento de la música cinematográfica desde 1935 y la composición de Max Steiner para *“El delator”* de John Ford, se basa en que éste, el leitmotiv es la virtud por la cual *“cada personaje-clave o cada idea-fuerza del relato están dotados de un tema que los caracteriza y constituye su ángel guardián musical [...] Asegura al tejido musical una especie de elasticidad, de fluidez deslizante, la de los sueños...es un elemento de significación psicológica”*<sup>706</sup>.

Para Adorno y Eisler el leitmotiv esconde luces y sombras que se han de pulir necesariamente: *“Aún a día de hoy la música del cine se enhebra con leitmotiv. Mientras que su fuerza evocadora proporciona al espectador sólidas directivas, facilita al mismo tiempo la labor del compositor en medio de la apresurada producción: se limita a citar en donde, en otro caso, debería inventar”*. Desde Wagner constituyen una suerte de *“marcas registradas en las que se podía reconocer figuras, sentimientos y símbolos. Fueron siempre la más vasta forma de ilustración, la falsilla para la gente sin formación musical...debido a su comprensibilidad, iba a ser especialmente adecuada para el filme, ya que este es el criterio que rige todos los aspectos de su realización”*<sup>707</sup>. Posee un carácter constructivo, conciso y expresivo, pero su magnitud musical no está siempre enteramente desarrollada, limitándose a aparecer como mero indicador –subrayador– merced a las necesidades del filme, porque *“toda la música en el filme está bajo el signo de la funcionalidad y no bajo el de un «alma» que se expresa cantando...iría en contra de la función de adorno y de servicio que es lo*

---

<sup>706</sup> CHION, Michel: *La audiovisión*. Editorial Paidós. Barcelona. 1993. Pág.: 47.

<sup>707</sup> ADORNO, Theodor W. y EISLER, Hanns: *El cine y la música*. Editorial Fundamentos. Madrid. 1970. Págs.: 18-19.

*que la praxis de la industria exige en realidad al compositor*”<sup>708</sup>; en pocas palabras, no puede desplegar todas sus virtudes, en parte por esos prejuicios arrastrados por la música cinematográfica que, en cierto sentido, aún acompañan a las composiciones fílmicas pero sin tanta penalización como la existente en el momento del estudio teórico escrito por Adorno y Eisler. Los autores terminan diciéndonos que el leitmotiv, como señalamos a continuación, *“no caracteriza solamente a personas, emociones o cosas, aunque casi siempre haya sido concebido de esta forma, sino que, en el sentido de la propia concepción wagneriana, deben elevar el acontecimiento escénico a la esfera de lo metafísicamente significativo”* (Adorno y Eisler, 1970, *op. cit.*. Pág.: 20).

John McTiernan no recurre a la caracterización de sus personajes por medio de la música, ya que su construcción pasa por otros factores ya analizados, aunque, sí que utiliza diversos motivos o hilos conductores asociados de forma permanente con acciones, escenarios o situaciones (atmosferas y ambientes) y que también quedan, por consiguiente, relacionados con los personajes, pero que no suponen un auténtico leitmotiv de éstos. Por ejemplo, las cuatro notas de cuerda empleadas para generar suspense en *“Jungla de cristal”* al tiempo que caracterizan un espacio o un ambiente, también han quedado, para la posteridad, asociadas a John McClane, aunque remitan en un primer momento al filme en general, alguna de sus secuencias en particular y, posteriormente, al personaje. McTiernan es consciente de este tipo de uso y de relación por parte del espectador cuando emplea algunos breves fragmentos ajenos en sus películas. Por ejemplo la música que suena brevemente cuando uno de los policías muere tras la explosión de la casa del primo segundo de Slater

---

<sup>708</sup> Ídem. Pág.: 22.

en “*El último gran héroe*” es la música característica de “*Arma letal*”, quedando unida a ésta en primer lugar y después al personaje de Murtaugh, cuya frase también pronuncia el finado policía (en la misma película usa la música de “*Jungla de cristal*” cuando este filme es mencionado, por lo que dicha funcionalidad también es extensible a sus propias películas referencias unas en otras). También ocurre al revés, la música utilizada por Ridley Scott en “*El reino de los cielos*” (2005) está tomada directamente de “*El guerrero número 13*” y refleja el sacrificio de los guerreros vikingos.

**La música que caracteriza las acciones, los espacios y los ambientes** cumple la más elemental de sus contribuciones, la afectación calificativa de sus significantes (García Jiménez, 1993). A través de la música se consigue una sensibilidad y una emoción que determina el modo en que los personajes son percibidos por el público. Se desarrolla, pues, una función lingüística o conativa que hace captar la atención del espectador y le impulsa a vivir, a experimentar, la emoción de la acción de los personajes (Caldevilla Domínguez, 2005). Este tipo de música es la más habitual y en algunos casos, como en las dos entregas de *la jungla* dirigidas por McTiernan logran dar cierta unidad reconocible que sumerge todavía más al espectador en la narración en tanto que éste reconoce ciertos elementos (no sólo musicales evidentemente). Es música empática o con un valor añadido o efecto empático según Michel Chion, que expresa directamente su participación en la emoción de la escena.

John McTiernan colabora con compositores capaces de introducir su sensibilidad y su visión del mundo y de su profesión en sus trabajos, propietarios, a su manera, de su propio sello autorial, en este caso musical.

Al igual que ocurría con los directores de fotografía y como acontecerá con los actores, como luego veremos, es muy normal que McT colabore varias veces con alguno de ellos. A tal punto llega su entendimiento. La colaboración se hace indispensable para que el resultado no sea tan negativo como el que ha lugar en *“El resplandor”* de Stanley Kubrick (1980) cuando, al comienzo del filme, suenan variaciones sintéticas del *Dies Irae* de Mozart que provoca que los espectadores observen *“consternados que la relación entre imagen y sonido parece desmedida. Una especie de muralla de cristal impide que la música, sea cual fuere su banalidad intrínseca y su fragor pomposo, evidentemente deliberados, franquee la distancia que la separa de lo que vemos en la pantalla, y componga con la imagen un conjunto vivo y significativo. Al poco rato, resulta muy fácil darse cuenta y analizar qué es lo que no funciona: mientras que la imagen, filmada desde un helicóptero, muestra solamente un trayecto en coche por una carretera de montaña, sin efecto visual particular, solamente para establecer la soledad del hotel que servirá de escenario al drama, la música anticipa este último con una energía tan demostrativa que suena falsa. Tal vez ello sea debido a una cuestión de mezcla, es decir, de equilibrio preciso del nivel sonoro de la música en relación a otros sonidos”*<sup>709</sup>. El resultado de la secuencia, como el de la película en general, es de una frialdad inusitada para una película de terror, sólo comprensible si se entiende como ejercicio de distanciamiento o efecto de extrañamiento brechtoniano por parte de Kubrick, pero ineficaz en un género –el terror- que apela tanto a la emoción y el sentimiento del público.

---

<sup>709</sup> CHION, Michel: *La música en el cine*. Editorial Paidós. Barcelona. 1997. Pág.: 27. Ahora bien, continúa el teórico francés, no se puede “reducir la relación entre música y cine a la que se da entre el realizador o la realizadora y el compositor o la compositora, y sus motivaciones [...] Una obra no sólo es bastante más que el producto de las circunstancias psicológicas e históricas de su génesis, sino que además puede ser algo más que el reflejo de la personalidad particular de un autor. Hay filmes en los que el director y el compositor jamás han coincidido físicamente durante la realización y el resultado es magnífico”. *Ibídem*.

El resultado es una película fallida, del mismo modo que “*2001: una odisea del espacio*” (1967) es una película que no se entiende, le pese a quien le pese<sup>710</sup>. Se hace necesario pues que director y compositor se identifiquen no con el papel que han de desempeñar en la obra sino con el filme que están realizando.

Como decimos, McTiernan colabora estrechamente con sus compositores y, como es habitual en sus realizaciones en lo que a equipo técnico y artístico se refiere, repite siempre que tiene oportunidad. McT ha trabajado con Bill Conti en la música de “*Nómadas*” y “*El secreto de Thomas Crown*”, con Alan Silvestri en “*Depredador*”, con Michael Kamen en “*Jungla de cristal*”, “*Jungla de cristal. La venganza*” y “*El último gran héroe*”, con Basil Poledouris en “*La caza del Octubre Rojo*”, Jerry Goldsmith en “*Los últimos días del Edén*” y “*El guerrero número 13*”, con Eric Serra en “*Rollerball*” y, finalmente, con Klaus Badelt en “*Basic*”.

La música de “*Nómadas*” asimila la corriente electrónica y rockera de la época, los años ochenta del siglo veinte, con una vertiente rítmica muy dinámica a base de sintetizadores, percusiones e instrumentos electrónicos propios de las bandas de rock (fue la primera composición enteramente electrónica de Conti). Complementa la caracterización de los personajes antagonistas al tiempo que subraya el carácter siniestro de la atmósfera fantástica del filme. Los sonidos sacados del sintetizador, junto con la iluminación azulada y oscura de algunos pasajes conforman en

---

<sup>710</sup> La frialdad de sus obras, así como el perfeccionismo y exceso de celo característicos del director neoyorquino, han dado lugar a diferentes interpretaciones de sus películas, la citada particularmente, entre las que se encuentra un curioso experimento que se narra en el documental “*Habitación 237*” de Rodney Adcher (2012) y que consiste en proyectar la película hacia adelante y hacia atrás al mismo tiempo y sobre una misma pantalla, de modo que todo el filme parezca un largo fundido encadenado. El resultado refleja cierta simetría en la realización de la obra a partir de la cual cada espectador lanza al mundo su interpretación.

ambiente tenso de terror fantástico que persigue la película de McTiernan – esta clase de sonidos electrónicos extraídos de un sintetizador se mantienen fantasmagóricamente, no terminan en seco, permitiendo la prolongación de la caracterización de la atmósfera y del espacio-. Para su siguiente obra McT contó con la participación del compositor Alan Silvestri que por aquel entonces disfrutaba del éxito de su emblemático trabajo para la película *“Regreso al futuro”* de Robert Zemeckis (1985), muy al estilo de las producciones en las que intervenían Spielberg, Lucas y John Williams. Su composición para *“Depredador”* le permitió cambiar, para bien, de registro, convirtiéndose en uno de sus trabajos más populares. Combina la sinfonía (cuerdas y *stacatto* principalmente) con aires marciales, ritmos electrónicos, metálicos y percusiones, dando como resultado una música vigorosa en algunos momentos y tensa –que potencia el suspense- en otros, como la angustia que suscitan las cuerdas empleadas para representar al alienígena, evocadoras de la amenaza invisible (mientras que los sonidos de marcha militar caracterizan al principio de la película al grupo de Dutch). Los toques de cuernos y timbales potencian, como decimos, la tensión y el suspense, permitiendo, al mismo tiempo, ampliar los espacios selváticos en los que se desarrolla la acción. La música acompaña el ritmo del propio filme –la introducción de un piano ayuda a ello- caracterizando las acciones conforme se van sucediendo e incrementando gradualmente la tensión con la percusión. Se ajusta perfectamente a la imagen en todo momento. Hasta el solo de trompeta que evoca la caída en acto de servicio más propio de películas bélicas tiene cabida en el filme de McTiernan. En definitiva, la música combina sabiamente su potencia sinfónica con el uso de sintetizadores, adecuándose a la imagen, a los personajes, escenarios y acciones narrados.

Michael Kamen se encargará de la música para las dos entregas de *la jungla* que dirigirá McTiernan, siendo la primera de ellas el origen de una saga que, de una forma u otra, termina volviendo, aunque sea momentáneamente, a sus orígenes. En cuestión de música no es excepción. La composición, que mezcla orquesta con elementos de rock, genera tensión, suspense y claustrofobia, destacando, por encima del resto las cuatro notas de cuerda características del filme. Igualmente sobresale el uso de la novena de las sinfonías compuestas por Beethoven, cuya melodía, cuando no suena el original, se incorpora a la música de la película, como ocurre con otras canciones populares como el tema navideño que cierra el filme. La película y su música incorporan ligeros tintineos de campanillas propiamente navideñas (las fechas en que se desarrolla lo narrado) y que sin embargo son capaces de generar tensión y suspense cuando éstas suenan. Esos sonidos caracterizan los acontecimientos más ‘calmados’, mientras que en las acciones más espectaculares predomina la percusión. Curiosamente, mientras la melodía de Beethoven se asocia como caracterización de Gruber y su grupo de secuaces, no existe un tema, un leitmotiv propio de McClane, aunque se haya terminando asociando al filme y, posteriormente, al personaje, las cuatro notas de cuerda que ya hemos señalado. Es decir, esas notas caracterizan tanto los acontecimientos como al personaje, aunque ello no fuera una labor a la que en un primer momento estuviera destinada dicha música. Para la tercera entrega de la saga, la película más taquillera a nivel mundial el año 1995, McTiernan recupera la idea de melodías tradicionales integradas en la música del filme. En este caso se recurre a la canción de la guerra civil estadounidense *When Johnny comes marching home* (de la que ya hemos hablado) y su tono militarista –de marcha- domina casi toda la narración, caracterizando a los villanos y determinadas acciones en las que éstos participan activamente.

Igualmente, para configurar el escenario neoyorquino se recurre a diferentes sonidos que remiten al pop, al rap, al jazz, aunque su importancia en el resultado final es menor. McT y Kamen utilizan reminiscencias de la música de Beethoven para la secuencia de la entrada de Simon Gruber en la reserva haciéndose pasar por comerciante y que remite directamente a la codicia del hermano protagonista del primer filme. La conexión con la primera de las películas no termina ahí ya que para generar suspense y tensión se recurre a los elementos empleados en “*Jungla de cristal*”, siendo, de nuevo, las cuerdas las principales valedoras de esas sensaciones, así como de John McClane.

Donde más evidente es la mezcla de orquesta sinfónica y rock es en la música empleada para “*El último gran héroe*”, en la que la composición de Kamen convive con canciones roqueras compuestas *ad hoc* para el filme (fue la primera película en contar con el Sony Dynamic Digital Sound, o SDDS, el sistema de mayor calidad de sonido hasta entonces –también fue la primera película promocionada en el espacio- que amplificaba enormemente su espectacularidad y llega al espectador de una forma mucho más física; desgraciadamente la mayoría de las salas de cine no contaban con sistemas para reproducir el audio en seis canales y apenas pudo, el público, apreciar su calidad). Los sonidos electrónicos representan a la perfección el mundo ficticio y exagerado del cine de acción al que pertenece Slater, mientras que la música orquestal predomina en el mundo real de Danny Madigan; aunque ello no evita que se mezclen en determinados momentos captando una atmósfera irreal que caracteriza a los personajes en esos momentos concretos, como cuando Slater sale por vez primera a las calles oscuras y pasadas por agua de Nueva York.



Basil Poledouris, amante declarado del mar, se encargó de componer la música para “*La caza del Octubre Rojo*”, creando para ello un himno original<sup>711</sup> que caracterizara no sólo el submarino, a su capitán y sus oficiales, sino al filme por completo, y que está inspirado en el Himno de la Armada Soviética de Aleksandr Aleksandrov y para el cual empleó al Coro del Ejército Rojo (recordemos que en 1990, año de la realización del filme, aún existía la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas). La película, por lo demás, es un ejemplo perfecto de la mezcla y edición de música y efectos de sonido (llegó a ganar el premio de la academia de cine estadounidense en dicha categoría el año en que compitió). Sonidos sintéticos y electrónicos aunados con diversos efectos (que se incluyen en la banda sonora, es decir, no son sonidos aislados introducidos en post-producción) para construir el suspense, la amenaza y la acción, perfectamente equilibrados con la percusión, la orquesta y el coro. Los sonidos sintéticos han quedado desde entonces asociados a la atmósfera reinante de los denominados ‘tecno-suspense’. Sonidos que dominan las acciones y acontecimientos más rítmicos de la película, mientras se emplea la melodía del himno, con o sin coro, para representar la heroicidad de la tripulación del Octubre Rojo.

La primera colaboración entre John McTiernan y Jerry Goldsmith tiene lugar en “*Los últimos días del Edén*” y va más allá de inspirar la creación, en cuanto a aspecto físico, del personaje del doctor Campbell. La

---

<sup>711</sup> *Frío, duro, vacío, mi alma de deja con la luz / ¿Cómo podría saber que iba a morir? / Adios otra vez, querida Patria / Difícil imaginar que es real y no un sueño / Madre Patria, tierra natal / Adiós Madre Patria / Vamos, el mar nos aguarda / ¡La inmensidad del mar y las olas! / Dios salve a nuestros padres y antepasados / Somos fieles a la alianza con el pasado / Ahora nada puede parar / El Himno de Victoria de Nuestra Patria / Navega audaz / Orgullo de los mares del norte / Esperanza de la Revolución / Eres la fe del pueblo / Navega audaz [...] En Octubre, en Octubre / te presentamos nuestras victorias, Madre Patria / Y el legado que nos concedieron / Navega audaz [...] En Octubre / Un nuevo mundo. Reproducimos parte del Himno sin repetir los estribillos.*

película de marcado carácter ecologista esconde una oscuridad que queda reflejada en la música y los sonidos empleados. La composición mezcla sonidos sintéticos y electrónicos, sonidos orquestales, cuerdas altas e instrumentos étnicos para caracterizar un ambiente exótico en algunos momentos y romántico en otros (sobre todo cuando la relación entre los dos personajes protagonistas va tomando forma poco a poco). Es, en esos instantes, una música juguetona que enlaza perfectamente con el aire ligero de un filme inspirado en las comedias que ponían en pie la guerra de sexos. Momentos completados con diversos sonidos que caracterizan el ambiente selvático. Por otro lado, los sonidos sintéticos se emplean para las atmósferas más amenazantes, especialmente hacía el final del filme, cuando Campbell y Crane no pueden impedir la destrucción de una parte del bosque que rodea el poblado tribal. De esta forma se pueden distinguir tres temas concretos, uno exótico que caracteriza la selva, es decir, el espacio, uno romántico que se centra en los personajes, y uno ominoso que ayuda a la construcción de los terribles acontecimientos y su atmósfera que van a tener lugar en el clímax final. Como ya ocurrió en su anterior película, McTiernan y su compositor mezclan perfectamente los sonidos y la música para construir determinadas escenas y ambientes, como el acompañamiento electrónico que trata de imitar la lluvia en el entorno natural donde se desarrolla la narración.

La siguiente colaboración está envuelta en la polémica, pues McTiernan, al no poder contar, de nuevo, con Basil Poledouris para la música de *“El guerrero número 13”*, decidió contratar a Graeme Revell. Los problemas surgidos con el productor Michael Crichton hicieron que éste rechazara la composición de Revell sin escucharla, para contratar a Jerry Goldsmith, con quien ya había trabajado anteriormente el novelista.

Desconocemos el papel que tanto McTiernan como Goldsmith jugaron en todo esto, lo único cierto es que McT prefirió seguir por su cuenta ante la incompatibilidad y afán de dominio sobre su criatura por parte de Crichton (ya hemos señalado la intención del escritor al hablar de la novela que inspira el filme) y que la música que finalmente se oye en el filme es la que orquestó Goldsmith, aunque éste sí que llegó a escuchar el trabajo de Revell, pues algunos de sus sonidos son apreciables en su música, aunque sea muy brevemente.

La composición de Graeme Revell fusiona diferentes géneros en un único sonido, de gran riqueza étnica. La multiculturalidad le lleva a emplear instrumentos exóticos y, en algunos casos, muy especiales (queremos decir con ello que no son fácilmente aprovechables para la producción de música cinematográfica). La combinación con sonidos orquestales y sonidos electrónicos pesados caracterizan claramente las culturas árabe y vikinga así como la extrañeza de la una frente a la otra, su choque inicial y su posterior entendimiento. Utiliza acompañamiento coral y sonidos de cuerno que caracterizan el ambiente terrorífico y sobrenatural del filme y que perduran en la música de Goldsmith. La música de éste, si bien más agradable y convencional en su forma, aporta la heroicidad y el lirismo que las imágenes de McTiernan demandan. Sin profundizar en las culturas que la película representa, la música es energética en algunos momentos, con una percusión de gran potencia y movimientos muy rítmicos. Hay dos melodías que caracterizan claramente las dos culturas, predominando la vikinga, con cuernos armónicos, fuertes ritmos de percusión y cantos masculinos; el tema árabe recurre a melodías hasta cierto punto estereotipadas de Oriente. Existe un tema romántico que solo puede apreciarse en la banda sonora ya que esta parte fue eliminada del

montaje final como ya hemos señalado al hablar de los cortes que sufrió la película una vez abandonó McTiernan. El heroísmo y sacrificio que destila la película queda completado con la música empleada. Lo que no podemos negar es que Goldsmith comprendía la forma de trabajo de McTiernan, incluso si su labor comenzó cuando nuestro director ya había abandonado la producción. Muestra de ello es que el compositor emplea sonidos de campanas estruendosas para representar el sonido metálico de las espadas en combate. Un ejemplo de la combinación de música y sonido para sincronizar con las imágenes que pone nuestro autor en movimiento.

Para que los conflictos con Crichton no fueran a mayores, McT decidió canalizar sus energías en sacar adelante su siguiente proyecto, “*El secreto de Thomas Crown*”, para cuya música decidió contar con Bill Conti de nuevo. El resultado es una fusión de estilos a cada cual menos convencional, cuya imagen final es una música atípica pero cuya conexión con las imágenes es poderosa. Si McTiernan quería alejarse del original dirigido por Norman Jewison, Conti quiso hacer lo mismo con la música, aunque compusiera una nueva versión del éxito *Remolinos de tu mente* interpretado esta vez por Sting. La melodía contiene diferentes sonidos, desde orquesta, claqué, percusión étnica y sonidos electrónicos, hasta sonidos disonantes cuyo efecto es de extrañación. Conti utiliza hasta cinco pianos para componer el tema principal y que asociamos con el personaje protagonista, Thomas Crown, cuya complejidad, construcción y desarrollo por capas remite a la personalidad multifacética de éste. El resultado final, aunque extraño, aporta ligereza a los momentos climáticos de la película – puro divertimento-, así como otras melodías caracterizan determinados momentos, como la canción elegida por su tonalidad sensual para el

encuentro carnal entre los dos protagonistas o los ritmos caribeños para su viaje a la paradisíaca playa en el interludio que se regalan los personajes.

Para sus dos últimas películas McTiernan recurre a compositores con quienes no había tenido oportunidad de trabajar hasta ese momento. Eric Serra, compositor francés colaborador habitual de Jean Luc Besson, se encarga de la música de *“Rollerball”*, donde predominan los ritmos sintéticos y electrónicos duros ya que la intención de McTiernan y su diseñador de producción era construir una pista de juego lo más similar posible a un concierto de rock duro, para lo cual la música se hace fundamental, al menos con un estilo parecido. Es por ello que la música de Serra está acompañada por canciones de rock o ‘heavy’ que funcionan por añadidura y que responde, nos gusta pensar que no por decisión de McTiernan, al interés de los productores de asociar cine de acción con música rock tras el éxito que ésta tuvo en la película *“The matrix”* de los hermanos Wachowski (1999). Cuando la música de Serra se hace oír, combinada con los sonidos de las imágenes, se completa la construcción de un ambiente violento y tenso. Hay un uso que se hace hostil de instrumentación sintética, contribuyendo al malestar que poco a poco va generando el aumento de la violencia en el filme. Se transmite cierta rabia que termina por explotar en el clímax final, en el cual el protagonista avisa con un golpe sobre la mampara al grupo presente en el estadio para que acompañe la explosión de violencia. La música, en definitiva, contribuye a la potencia violenta del filme y las emociones que van salpicando las diferentes partes del relato, caracterizando a los personajes y a los escenarios, pero sobre todo a las acciones y a los acontecimientos (violentos). La música encaja perfectamente con la violencia, con lo primigenio de la barbarie que McTiernan nos muestra en pantalla.

Klaus Badelt trabajó con McTiernan en la creación de la música de la película de suspense “**Basic**” con texturas electrónicas y ligeros acentos étnicos propios de Centroamérica (aunque son menores, como flautas exóticas). Los sonidos de sintetizador (incluso los orquestales) están acompañados en algunos momentos por apuntes militares. La melodía es puramente funcional y ayuda a la construcción del suspense ofreciendo pequeños *crescendos* cuando tienen lugar los giros de la historia. Es una composición que no pasará a la historia pero que ayuda a la construcción del ambiente de la narración. Nuevamente no existen temas concretos que caractericen a los personajes sino más bien la atmósfera general que envuelve el filme.

En definitiva, las partituras resultantes son puramente cinematográficas, es decir, creadas intelectualmente para la pantalla, pues su naturaleza se fundamenta en que su evocación es la eficacia y funcionalidad del relato fílmico al que están destinadas, más allá del cual no tendrían existencia o eficacia, cayendo, por lo tanto, en el olvido (García Jiménez, 1993). Pero esta idea no es del todo acertada, incluso cuando hablamos de una música sin comercialización como en el caso de la compuesta por Bill Conti para “**Nómadas**”, pues su creación en forma de canción –*Strangers*– junto a Ted Nugent y Dave Amato fue popularizada posteriormente por estos últimos en su disco *Little Miss Dangerous* (1986); además, quien más quien menos puede recordar o tararear alguna música de algún filme de McTiernan o del cine en general<sup>712</sup>. En definitiva, **la**

---

<sup>712</sup> En palabras del ensayista y compositor francés Michel Chion: “La música acaba siendo el único elemento del filme que sigue siendo susceptible de retomar en todo momento su autonomía, de replegarse sobre sí misma, de justificarse en nombre de sus propias leyes. Incluso reducida por las

**música caracteriza en tanto que aporta eficacia y funcionalidad al relato fílmico al que está destinada.** Ahora bien, es importante señalar, como hacen Adorno y Eisler que la “*música suele entrar a menudo en acción precisamente cuando en virtud del estado de ánimo o de la tensión se intenta conseguir efectos especialmente característicos*”, pero, algunas veces, “*el pretendido efecto se frustra porque el recurso se ha hecho familiar a través de innumerables situaciones análogas*” (Adorno y Eisler, 1970, *op. cit.*. Pág.: 31).

La música en el cine responde a un origen y naturaleza diversos. Puede tratarse de obras musicales pre-existentes, música sinfónica como el cuarto movimiento de la Sinfonía, de 1824 (opus 125), número 9 de Beethoven (Himno u *Oda a la alegría*) o canciones populares como el *Let it snow!, let it snow!, let it snow!* de Vaughn Monroe que suena al final de “*Jungla de cristal*”. Puede tratarse de partituras originales, ya se trate, por ejemplo, del *Himno del Octubre Rojo* compuesto por Basil Poledouris para el filme, o de la canción *Big gun* compuesta por el grupo de rock AC/DC para “*El último gran héroe*” (1993), creada *ad hoc* (por petición de Schwarzenegger) y que nunca han tocado en directo (y que es uno de los mayores éxitos de la banda). La música también puede ser una partitura fílmica, es decir, esa creada para garantizar la eficacia y funcionalidad del relato como la compuesta por Bill Conti para “*Nómadas*” y que contradice las palabras de García Jiménez (aunque entendemos que las más de las veces ocurra exactamente como el autor pronostica). Podemos hablar de música sinfónica o de partituras fílmicas o de canciones creadas *ex profeso*. Es decir, puede tratarse de canciones o melodías para el recuerdo, como el

---

*mezclas a una posición de «música de fondo» bajo los diálogos, incluso fragmentada en pequeños trozos separados, la música resiste*”. 1997, *op. cit.*. Pág.: 32.

himno ya citado de Poledouris o la magnífica canción creada para la película “*The Wonders*” de Tom Hanks (1996) titulada *That thing you do!* al más puro estilo sesentero de The Beatles.

La inclusión de canciones populares o sobradamente conocidas en los filmes de McTiernan no responden tanto a una mayor gloria del inserto musical –como si ocurre en otras películas en las que terminan configurando incluso la trama de las mismas sin tratarse de musicales propiamente dichos- muy de moda en la década de los años ochenta del siglo pasado, piénsese por ejemplo en la popular “*Dirty dancing*” de Emile Ardolino (1987) pero también en el número de baile escolar de “*Regreso al futuro*” de Robert Zemeckis (1985) con Marty McFly interpretando *Johnny B. Goode* de Chuck Berry (aunque este tipo de ‘moda’ se originó en los años sesenta, sustituyendo al clásico acompañamiento sinfónico y que muchos autores de la época, como bien recuerda Chion, lo catalogaron de cataclismo estético). Otorgar excesiva importancia a este tipo de números musicales, aunque perfectamente sincronizados con el resto del filme o con su espíritu como ocurre en la magnífica trilogía de Zemeckis, pueden desviar la atención del público de lo fundamental en la película (es lo que ocurre con la estupenda película de Adrian Lyne “*Nueve semanas y media*” (1986) y de la que prácticamente todo espectador recuerda únicamente el número erótico-musical al son de *You can leave your hat on* de Joel Cocker). Las canciones elegidas y empleadas responden a su funcionalidad de caracterización de personajes, acciones o escenarios (ambientes y atmósferas). Así ocurre con *Long tall Sally* de Little Richard en “*Depredador*” o *Sinnerman* de Nina Simone en “*El secreto de Thomas Crown*”. Incluso con la inclusión de música rock en la pista de juego de



“*Rollerball*” donde se pretende dar la sensación de acontecimiento violento empleando música en directo, durante el juego.

Este tipo de funcionalidad alcanza también a las obras sinfónicas pre-existentes. La inclusión de la música de Beethoven en “*Jungla de cristal*” responde tanto a la intención de añadir diversión de McTiernan como al uso de la misma por parte de Kubrick en su película “*La naranja mecánica*” (1971). Igualmente, “*Basic*” comienza con el *Bolero* de Ravel (1928), ilustrando las palabras de la Capitana Osborne sobre el comercio con muertos que desde Panamá se hacía con Europa. Puede ser un uso casual, pero no es así. En primer lugar destaca que la misma música fue empleada por Akira Kurosawa en su filme “*Rashomon*” (1950) por la cual la película de McTiernan está muy influenciada. Pero también podemos considerar las palabras de su creador Maurice Ravel cuando afirmó lo siguiente: “¿Mi obra maestra? ¡El *Bolero*, por supuesto!. Por desgracia, *está vacío de música*”. En este sentido, el vacío de música se puede relacionar con la ausencia de vida en los barriles llenos de vinagre y cadáveres que viajan hasta el viejo continente desde tierras panameñas. Y también con la ausencia de verdad en los relatos contados por los protagonistas, desde los ranger rescatados hasta Tom Hardy. Vemos como el acompañamiento musical elegido por McTiernan no es fruto de la casualidad, sino que responde a un interés concreto en la construcción del relato, pues ya desde el comienzo, mientras la capitana cuenta el negocio que con la muerte se llevaba a cabo, se nos anticipa que lo que veremos y oiremos está vacío de verdad<sup>713</sup>.

---

<sup>713</sup> El propio compositor afirmó que su obra estaba dotada de un carácter ‘músico-sexual’, lo que podemos relacionar con la tensión sexual que crece por momentos entre Hardy y Osborne.

En ocasiones, el uso de música clásica en un filme responde al mismo propósito que la música llamada «incidental» por Michel Chion, empleadas según las necesidades del filme o las intenciones del director, adaptadas o que se adaptan a las circunstancias concretas de una secuencia, de un escenario o de un acontecimiento. Paradójicamente, lo que era signo de mera funcionalidad y escaso valor cultural en unas es tomado en alta estima cuando la música clásica se emplea de la misma manera pero por parte de directores reputados; piénsese en el uso que hizo de este tipo de música Stanley Kubrick, quien rechazó prácticamente todas las composiciones originales que se crearon para sus películas y que fueron sustituidas por melodías de renombre (acaso la introducción de Strauss en su odisea espacial no responde sencillamente, por muy poético que nos lo hayan querido hacer parecer, a mantener la atención del espectador en un espacio donde, conforme a la realidad, no hay sonido pero cuya representación fidedigna hubiera supuesto todo un desafío al público). También ha ocurrido, ocurre y ocurrirá con piezas tan reseñables como la obertura de *Tristan e Isolda* de Wagner o el segundo movimiento de la Sinfonía número 7 de Beethoven por ejemplo.

Sirva como muestra la siguiente declaración de Bill Conti para dibujar mejor la forma de proceder de McTiernan (extraído de los comentarios del director de la edición en deuvédé de la película):

*“McTiernan no quería ser pesado en absoluto [durante la producción de “El secreto de Thomas Crown”]. Siempre fue la luz. En otras palabras, «digámosle a todos que este es el mayor atraco del mundo». Es una película de luz. Hicimos eso como un guiño. Y supongo que por esto le gustó la idea de un bailarín de*

*claqué. Yo estaba nervioso durante la presentación. Además, no hice una ‘demo’ para él. Le dije: «creo que va a ser realmente bueno si oímos un baile de claqué en la parte de la percusión». Él dijo: «bueno, pruébalo». Él no era parte de las pre-grabaciones, no es el tipo de director que está contigo cada minuto preguntándote «¿qué pasa con eso?» o «¿qué tal eso?». Sin embargo, durante las sesiones, por supuesto, escuchó atentamente y tuvo sugerencias que hemos implementado. Hacerlo fue divertido debo admitir”.*

Según Erik Barnow, la música ha venido a sustituir al coro de las tragedias griegas en tanto que la intervención de ésta, como la de aquellos, comenta la escena. Es decir, “*la música asume con frecuencia la función de un signo de puntuación*” (García Jiménez, 1993, pág.: 267) y hace más legible el texto narrativo. En palabras de autor citado:

*“El subrayado musical de la acción narrativa señala la presencia del narrador a través de dos de sus funciones características: la explicativa y la evaluativa. En ocasiones la función de refuerzo de la acción no sólo responde al criterio del autor, sino que se justifica en el propio texto. La música actúa entonces como elemento diegético puro y es percibida directamente, no sólo por el lector, sino también por los personajes”* (García Jiménez, 1993, pág.: 268).

Así ocurre en “*El último gran héroe*” cuando Jack Slater introduce la música roquera durante la persecución que tiene lugar inmediatamente después de que los villanos vuelen por los aires la casa de su primo

segundo y que es percibida por Danny Madigan como significativa, junto a los chistes malos, y caracterizadora del personaje ficticio, lo que le permite concluir que está dentro de la película “*Jack Slater IV*”.

**La música por lo tanto caracterizará la acción gracias a su función expresiva**, es decir, aquella facultad que le permite suscitar un ambiente emocional en el espectador. Y a su **función referencial** que le posibilita reproducir determinados lugares y sus atmósferas (es pues, una figura metonímica, definir el ambiente por la música que lo origina; en “*Nómadas*” encontramos algún ejemplo de este tipo de función). El espectador puede, de hecho, asociar determinadas músicas con algunas acciones concretas, tanto en películas específicas como en géneros determinados, por ejemplo la anticipación del suspense o el terror.

En cuanto al espacio, García Jiménez destaca varias funciones de la música que contribuyen a la configuración del espacio narrativo, en tanto que, en palabras de Michel Chion, parece contener la imagen como en un fluir homogeneizador, aportando una continuidad auditiva tan importante como la visual a la que nos referimos cuando hablamos por ejemplo de ajuste de iluminación de un plano a otro por ejemplo; las funciones a las que nos referimos son, a saber: función referencial (si el fragmento empleado es representativo y conocido); función focalizadora (basculando entre los universos del narrador y el de los personajes); función pragmática; función formante (crea una atmósfera para expresar el modo como los personajes habitan el espacio); función expresiva-emotiva (ya hemos dicho, compartir la emoción de la acción del personaje por parte del público); función ambiental (contribuye a la decoración del escenario y ambienta la situación narrativa); función mágica; función delimitadora (del marco);

función identificadora y calificadora (de algunos de los planos); y función lubricadora de las fracturas del discurso visual. Están relacionadas directamente con las concepciones de la música en el discurso narrativo audiovisual –sintética, analítica, contextual (creación de ambientes y atmósferas), parafrástica, diegética, dramática, mágica, poética y pragmática-.

Podemos determinar que John McTiernan hace un uso de la música – también del sonido no musical, aunque desde otra dimensión más funcional- que distinguimos en tres niveles:

1. **Narrativo:** la función narrativa de la música cumple con el mantenimiento de la secuencialidad o, por el contrario, sirve de elemento de separación (pausas largas o breves como si de una función gramatical se tratase). De esta forma se crean atmósferas, ambientes, sensaciones, imágenes mentales, etcétera.
2. **Expresivo:** la función expresiva de la música subraya lo que se dice, acentuando la emoción o sensación percibida en la imagen, es decir, funciona como signo de puntuación. Como ya hemos señalado, hace más legible el texto del relato (aportando elementos que explican mejor lo que se está contando) y modela su expresión y cadencia. La excesiva rigurosidad de este tipo de función musical corre el peligro de caer en el mecanicismo (como los apuntes estridentes en algunos momentos de las películas de terror). El director utiliza esta función para lograr puntos de apoyo en la narración.

3. **Reflexivo:** la función reflexiva de la música está dirigida al público espectador para que recapacite sobre lo visto y oído permitiéndole emitir juicios (de valor, intelectuales, etcétera) sobre lo que suscita la narración. Se basa en convenciones semióticas y simbólicas de tipo cultural muy marcados las más de las veces (los tiempos o movimientos cortos suscitan más vitalidad y buen humor). Nos basamos siempre en códigos culturales y éstos nos llevan a comparar situaciones similares que nos ayudan a decodificar la realidad presentada en la pantalla (Caldevilla Domínguez, 2005).

Por otro lado, el uso de la música en el cine de McTiernan responde a dos intenciones expresivas en tanto que la música, cuando entra en relación con otras sustancias expresivas –la caracterización de personajes, espacios, acontecimientos, etcétera, de la que ya hemos hablado- ésta puede abrir o cerrar el significado de las mismas, y matizar o contrastar el significado (en una función de anclaje o de diégesis).

La mayor parte de la música en John McTiernan es extradiegética, aunque, ya hemos señalado y citado un ejemplo de “*El último gran héroe*” que en algún momento utiliza una música diegética (durante la persecución posterior a la explosión de la casa de su primo segundo, cuando Danny se introduce en el filme ficticio) que durante su desarrollo pasa a convertirse en una música extradiegética *over-*, esto es, no forma parte de la acción sino que está destinada a cumplir otras funciones como venimos señalando. Podemos introducir aquí el término denominado por Michel Chion como «música de foso» y que está directamente emparentado con la denominación extradiegética de García Jiménez que utilizamos en la

presente investigación (aunque también le son atribuibles otras formas como explicativa, subjetiva, etcétera):

*“Llamaremos música de foso a la que acompaña a la imagen desde una posición off, fuera del lugar y del tiempo de la acción. Este término hace referencia al foso de la orquesta de la ópera clásica [...] Bautizada hasta hoy con nombres diversos: algunos hablan de no diegética [...] de música ‘explicativa’ [...] de música subjetiva”* (Chion, 1993, *op. cit.*. Pág.: 68)<sup>714</sup>.

En los filmes de McTiernan, la música extradiegética o música de foso irrumpe en el discurso narrativo cinematográfico de las siguientes maneras:

- Respondiendo al criterio subjetivo del autor donde los personajes no son conscientes de ella aunque caracterice a éstos, al escenario por donde se mueven o al acontecimiento en el que está o estarán inmersos. Es este un **modo impredecible**. Introduce al espectador en la acción (generan suspense, tensión alivio, etcétera).
- De un **modo impositivo**, es decir, cuando el autor no tiene en cuenta los deseos del espectador. Respondería, nos dice García Jiménez, lo más a una interpretación subjetiva de sus expectativas.

---

<sup>714</sup> Es necesario que la música haga “*las veces de fondo en un sentido más positivo que como telón sonoro y que se convierta en la auténtica melodía del filme, aportando al acontecer visual los comentarios y contrastes oportunos*”. Adorno y Eisler, 1970, *op. cit.*. Pág.: 61.

- Si las estrategias discursivas del autor son las únicas que justifican su aparición y desaparición, entonces la irrupción se produce de un **modo discontinuo**.
- La música extradiegética, no olvidemos, **suaviza las fracturas existentes en el relato**, que el montaje trata de ocultar aunque no siempre es del todo posible, sin que el discurso esté por ello perfectamente articulado. Irrumpe pues **al final del proceso productivo**.

El director, McTiernan, se sirve de la misma música, de la misma melodía si se prefiere, para apoyar diversas acciones o ambientes o estados de ánimo en relación con algunos personajes o con determinados acontecimientos, aunque, como muchos otros autores antes que él, se sirva de diferentes variaciones en el tono, el timbre o la velocidad. Es una música, podemos decir, ‘adecuada’ para cada momento del filme, pero siendo en todo momento fácilmente reconocible.

Los tonos fuertes y rápidos son utilizados para las escenas de mayor acción, mientras que algunos ritmos más lentos y graves sirven a momentos íntimos dentro de sus filmes, o para momentos con suspense o una calma tensa. Entiéndase que nos referimos a tonos como melodías y no meros sonidos que caracterizan ambientes determinados, una función que cumplen los sonidos no musicales en, sobre todo, series televisivas donde prima la atmósfera frente a la música. El suspense y la tensión se sirven del punteo de la música o de breves fragmentos, como ocurre con las pocas notas utilizadas en “*Jungla de cristal*” o el ritmo de los timbales en “*Depredador*” para generar intriga e incertidumbre.



Un aparte merece la música, así como las canciones compuestas o elegidas para ilustrar –musicalmente hablando– algunos momentos de su primera película, “*Nómadas*”. Siendo como es hija de su tiempo, las melodías que impregnan el filme están influenciadas por los sonidos electrónicos y de sintetizador tan de moda en los años ochenta del siglo XX. Si su estética recuerda poderosamente a los videos musicales –uno de los momentos está acompañado de la canción *Dancig Mary* (escrita por Bill Conti para la película e interpretada por Ted Nugent nuevamente) y que bien podría extraerse del filme para analizarse de forma independiente como si de un video musical de una banda de *rock* se tratara– su música recoge elementos *roqueros* y electrónicos propios de las bandas más populares de aquellos años. La música diegética vuelve a convertirse en extradiegética porque así lo quiere el autor.

Este tipo de música, cuya fuente podemos ver en un primer momento dentro del filme, pasa a convertirse en extradiegética, ampliando su función descriptiva y ambiental (en ocasiones incluso contraria a la cual tenía en origen, aunque no suele ser este el caso de McTiernan). En otras palabras, la música ayuda a McTiernan a definir el ambiente en función de la música que lo origina. Por ejemplo el claqué introducido en “*El secreto de Thomas Crown*” posee y por lo tanto caracteriza ciertos ambientes y acciones como juguetonas y traviesas, especialmente durante el tramo final del filme (pero es algo apreciable durante toda la película) cuando Crown burla a la policía y la seguridad del museo para devolver el cuadro y ‘tomar prestado’ otro.

Al revés ocurre en “*Depredador*” donde la canción *Long tall Sally* de Little Richard suena sin apreciarse la fuente pero siendo escuchada por los personajes para, finalmente, apreciar en un plano el radiocasete del que proviene la melodía. De extradiegética para a ser una música diegética, aunque en todo momento tiene una función intradiegética. Este tipo de canción pretende asociarse a los aguerridos personajes como muchas otras lo han hecho antes en algunos filmes bélicos dirigidos por Kubrick o Coppola y su diferenciación la desliga por completo de la música habitualmente conectada con conflictos históricos como la guerra de Vietnam por ejemplo.

Por otro lado, Michel Chion, en relación con el sonido no musical, nos advierte algo que tenemos que tener muy presente al trabajar sobre películas de acción espectacular, en tanto que presenta escenas que no vivimos diariamente como si puede suceder con otro tipo de filmes. Chion nos dice que:

*“Ante todo, lo que suena verdadero para el espectador y el sonido que es verdadero son dos cosas muy diferentes. Para apreciar la verdad de un sonido, nos referimos mucho más a códigos establecidos por el cine mismo, por la televisión y las artes representativas y narrativas en general, que a nuestra hipotética experiencia vivida. Muy a menudo, además, no tenemos recuerdo personal alguno al que podamos referirnos en cuanto a la escena mostrada; si se trata por ejemplo de un filme bélico, de una película exótica o de una tempestad en el mar, ¿qué idea teníamos la mayoría de nosotros del ruido correspondiente, antes*

*de la que nos han comunicado las películas” (Chion, 1993, op. cit.. Pág.: 88).*

Está relacionado pues, y de forma directa, con la verosimilitud y, en cierto sentido, con el que hemos denominado efecto género, en tanto que algunos de éstos han ofrecido todo un catalogo de sonidos que permiten al espectador formar una idea de cómo pudieran ser en la realidad (los sonidos) sin necesidad de experimentarlos (unos recuerdos digamos, formados por datos que no son exclusivamente acústicos, también, tratándose del cine, visuales). De esta forma podemos decir que en una película de acción dirigida por John McTiernan las explosiones o los disparos o las fracturas corporales producidas en peleas (como la rotura del cuello por ejemplo) no tienen que ser sonidos verdaderos sino sonar como verdaderos para el espectador, en tanto que favorecen la verosimilitud y por ende la legibilidad y descodificación del filme. Del mismo modo, este tipo de sonido del cine de acción han creado un catalogo como afirma Chion de sonidos alejados de nuestras hipotéticas experiencias vividas pero cuyos códigos establecidos utilizamos cuando interpretamos el sonido presente en una película cuando estamos en la sala de cine. Queremos decir con ello que lejos de lo diferentes que suenan por ejemplo las explosiones o los disparos (quien más quien menos a oído sonar alguna explosión controlada en los informativos u oído disparos en algún conflicto armado), el publico espectador utiliza esos catálogos originados por el propio cine para interrogar la realidad sonora de un filme (ni que decir tiene del sonido que produce la rotura del cuello de un villano a manos del héroe protagonista o

el apagado sonido de un disparo con silenciador). Esa realidad sonora responde a la verosimilitud que a la auténtica realidad<sup>715</sup>.

En McTiernan el uso del sonido no musical se adecúa a la espectacularidad de sus imágenes, ayudan al subrayado del suspense y la tensión o funcionan como soporte en la construcción de verosimilitud, verbigracia los sonidos selváticos en *“Depredador”* y *“Los últimos días del Edén”*. Es pues una función pragmática (que ayuda a situar al espectador), que también cumple la música –así como algunos elementos de *atrezzo*, vestuario o los efectos especiales como veremos más adelante– que pule el acabado de las películas, cubriendo, como ya hemos afirmado sobre la música, cualquier desequilibrio o ruptura en la continuidad narrativa o dramática, en virtud, siempre, de un discurso perfectamente articulado.

Es importante señalar también, en el cine en general y en el cine de acción espectacular en particular –así como en las películas de McTiernan– el denominado por Michel Chion como «golpe» o «teoría del golpe» como símbolo del punto de sincronización (el uso popularizado del sintetizador, muy presente en la música del cine de McT, ayudó a la creación de estos ‘puñetazos sonoros’):

*“En una audioimagen de cine o de televisión, el ruido del impacto es casi obligatorio; en otro caso no se creería en ellos,*

---

<sup>715</sup> Chion termina diciendo: “Por un lado, un arte de registro como el cine ha creado códigos específicos de verismo, ligados a su propia naturaleza técnica. Por ejemplo, entre dos reportajes de una guerra real, aquel en el cual la imagen es temblorosa y agitada, con difuminados y defectos, parecerá más verdadero que aquel cuyo encuadre sea impecable, la visibilidad perfecta y el grano imperceptible. Paralelamente, en el sonido, la impresión de realismo está a menudo ligada a una sensación de incomodidad, de fulcutación de la señal, de interferencia y de ruidos de micro, etc., efectos que pueden, naturalmente, simularse en estudio, en postsincronización, y luego escenificarse”. *Op. cit.*. Pág.: 89.

*aunque los golpes se aplicasen de verdad. Estos van acompañados pues, casi sistemáticamente, de ruido. Este encuentro puntual, instantáneo, abrupto, de un sonido y de un impacto visible se convierte entonces en la representación más directa e inmediata del punto de sincronización audiovisual [...] un sonido ultrabreve pero bien definido [incluso si no vemos la imagen] tiene el privilegio de fijar directamente su forma y su timbre en la conciencia, en la que se repite como un eco. El sonido es el golpe de tampón que marca la imagen con el sello de la instantaneidad”* (Chion, 1993, *op. cit.*, Pág.: 54)<sup>716</sup>.

Se trata de sonidos (que actúan como elementos de relación) de acciones que en la vida cotidiana no han lugar, no al menos, del mismo modo e intensidad, pero que los códigos del cine (esos catálogos a los que antes hemos aludido) han desarrollado para facilitar el realismo y la descodificación del filme. Es el caso de los puñetazos que se intercambian héroes y villanos en el cine de acción; el sonido acompaña a una acción que no es real, que está sincronizada y simulada, pero que aceptamos como verdadera dentro de la lógica del relato al estar acompañada del sonido no musical, del ‘golpe’ en palabras de Chion. La verosimilitud no funcionaría en caso contrario, pues un golpe sin sonido, un puñetazo sin el sonido característico del cine de acción parece, a ojos del espectador, menos real.

Los sonidos no musicales suelen tener pues, ajustados a la imagen, un valor de redundancia, pero una redundancia necesaria como demuestra

---

<sup>716</sup> Chion habla de «síncresis», palabra formada de aunar ‘sincronismo’ y ‘síntesis’, como la “soldadura irresistible y espontánea que se produce entre un fenómeno sonoro y un fenómeno visual momentáneo cuando éstos coinciden en un mismo momento, independientemente de toda lógica racional [...] Para ciertos tipos de situaciones que hacen esperar un tipo de sonidos precisos la síncresis resulta imparable”. *Op. cit.*, Pág.: 56

Chion. Ayudan a construir la verosimilitud del filme aunque carezcan, las más de las veces, no siempre, de valor significativo fuera de los mismos (por ejemplo, el sonido que se acopla a la imagen en primera persona de la perspectiva y visión del alienígena en “*Depredador*” cuando éste cambia de enfoque es tan característico que su significación a terminado por extenderse más allá del filme, pudiendo el oyente asociarlo inmediatamente con la película, el personaje o alguna acción o acontecimiento).

En el sonido, al igual que ocurre con la composición musical encargada (ya lo hemos visto), McTiernan también prueba cosas nuevas, acorde a su afán experimentador:

*“Hay tres o cuatro películas de Robert Altman que me encantan, como “Los vividores”. Es un filme sobre la construcción de un pueblo en el desierto. La compañía construyó la villa y rodó como la construían. Y tiene esa extraña sensación de realidad. Creo que Altman fue muy consciente de ello al trabajar sobre el sonido más que en la imagen. Creo que contar con el director de fotografía Vilmos Zsigmond contribuyó en ese aspecto. Era una época en la que Altman trabajaba con múltiples bandas de sonido y esa suerte de cosas. Le originó problemas porque dejó cosas significantes a la deriva por el sonido en vez de ser resaltadas. Pero la idea básica era que esto estaba grabado, no presente, y que sonaría como si no hubiera un micrófono en la cara de alguien sino que simplemente se oiría por encima. Como si no estuviera apuntado por la cámara. La cámara pasó sólo a*

*ver y oír. He perseguido esa idea mucho tiempo. Jugué mucho con ello en “Jungla de cristal. La venganza””<sup>717</sup>.*

En el cine de acción, en definitiva, entran en competición la música y los efectos de sonido o sonidos no musicales, por no mencionar la voz, menos importante en las escenas de acción espectacular pero siempre presente (y a tener muy en cuenta para que la imagen no muestre a un personaje moviendo los labios sin pronunciar palabra). Los héroes, ya hemos visto, suelen estar asociados a temas grandiosos o vigorosos, con muchos metales y percusiones, repeticiones y bucles. Aunque la música puede estar menos orientada a los personajes y más a la acción y los acontecimientos, como ocurre por ejemplo en “**Basic**”. Ya se trate de música engrandecedora o detallista, ésta, dentro de una escena de acción compite con muchos sonidos no musicales. En este sentido, el compositor Dave Arnold, encargado de recientes composiciones para las películas de James Bond afirma que “*viene bien la electrónica (sintetizador) porque puedes darle la energía que quieras, mantenerlo y mantenerlo, si decae toda la secuencia se desinfla. En ocasiones, cuando trabajas sólo de forma orquestal [téngase en cuenta que los compositores pueden contar con una amplia biblioteca de música orquestal o sinfónica que no requiere de la grabación en auditorio], el sonido de la orquesta puede llenar mucho espacio, si lo haces electrónicamente sabes que puedes mantener el nivel de energía sin tener que resolver todos los problemas musicalmente, puedes resolverlos rítmicamente*”<sup>718</sup>.

---

<sup>717</sup> John McTiernan en EMERY, Robert J.: *The directors. Take two*. Editorial Allworth Press. Nueva York. 2002. Pág.: 173.

<sup>718</sup> HEDDERWICK, Abigail (director): *La música en el cine de acción* [documental]. Estados Unidos. Creatvty. 2001.

Para ir finalizando este apartado, hemos mencionado que la música y los sonidos no musicales ayudan a pulir las fracturas que pueda presentar la narración. Por ello, cumplen una función transitiva, importante, nos dice García Jiménez, por la naturaleza elíptica y fragmentaria del discurso cinematográfico. La música está relacionada con el tiempo –y con el ritmo del filme en tanto que puede llegar a convertirse en una fuerza activa, generadora o portadora del mismo; Chion, a este respecto habla de la película como un conjunto de ritmos<sup>719</sup>- y configura el tiempo de enunciación si afecta al orden, la duración y la frecuencia del discurso narrativo (García Jiménez, 1994). *“La música ejerce una función indiscutible en la pragmática del discurso audiovisual, muy especialmente a través de su influencia en el ‘tiempo de lectura’. Su dimensión estética repercute, no sólo en la legibilidad y comprensión de la historia, sino también en la ‘complicidad del lector’. La música es un elemento primordial e insustituible para la construcción de la ‘metáfora del recuerdo’ (‘re-cordari’ es ‘volver a pasar por el corazón’)”* (García Jiménez, 1994, *op. cit.*. Págs.: 258-259). La música llega al cuerpo del espectador sin necesidad de significado.

Tras este extenso análisis de la música y los sonidos no musicales, podemos atrevernos a enunciar el estilema relativo a este factor o factores dominados por lo que Edgar Morin designó ‘complejo descriptivo-afectivo’. El estilema de la música y el sonido es el siguiente:

***“John McTiernan utiliza la música y el sonido para completar el significado de lo que se ve en imágenes. Predominan los motivos fuertes y***

---

<sup>719</sup> “Las marcas regulares que efectúa la música, a menudo organizan este conjunto, forman el bajo continuo que conduce la organización rítmica”. Chion, 1997, *op. cit.*. Pág.. 223.



*rápidos de percusiones subrayadoras del carácter espectacular de las mismas. Los sonidos no musicales son funcionales, destacando, algo propio del género de acción, el uso del golpe sonoro que fortalece la verosimilitud del texto”.*

La música y el sonido en los filmes de McT completan la información y el significado de las imágenes, aunque pueden, en ocasiones, no referirse a algo forzosamente visual. Subrayan y caracterizan personajes (significación psicológica), acciones, acontecimientos, ambientes y espacios, aunque en su trabajo no abunda el *leitmotiv*, entendiendo por tal un hilo o motivo conductor claramente definido y asociado a un personaje o escenario, pero pueden servir, su música y sus sonidos, para identificar personajes, escenarios, ambientes, acciones e incluso las obras.

Aunque los motivos fuertes y rápidos son dominantes, para subrayar el carácter espectacular de las imágenes, también deja espacio para melodías de signo más intimista. Se adecúan al suspense, a la tensión y a la acción alcanzando físicamente al espectador hasta sumergirlo en la narración, es decir, proyectan sobre el público un efecto o valor añadido como si surgiera directamente de lo que está viendo.

Los sonidos no musicales son funcionales, como afirmamos, ayudan en la construcción de la escena, del espacio y de la atmósfera, y están caracterizados especialmente por el uso del golpe sonoro que fortalece la verosimilitud del texto.

La música y el sonido, en suma, ayudan a ocultar las fracturas en el discurso y las imágenes sacan lo mejor de la expresión y sugestión de la música. Juntos se unifican en un mismo flujo.

Esto es posible en tanto que consideramos que el cine, como afirmaba Michel Chion, es continuidades y rupturas. Para finalizar este punto, citaremos las palabras de uno de los compositores colaboradores de McTiernan, Bill Conti:

*“Sé cómo tiene que sonar la música de acción. Hay algo en tu acerbo cultural que apunta en esa dirección, pero tiene que llegarme, tiene que decirme ¿cómo te sentirías antes de la gran pelea?...Y en cuanto oigo instrumentos de metal y sube el volumen, es hora de entrar en combate”<sup>720</sup>.*

## **VI. 13. Efectos especiales.**

El uso de los efectos especiales en el cine de John McTiernan está caracterizado por el **control absoluto de los materiales con los que trabaja**, de sus materiales, integrando los efectos en el todo que son sus películas sin que se resientan ni los objetivos perseguidos por el autor ni la verosimilitud de cara al público espectador. Sus efectos especiales están dotados de un **magnífico sentido de la espectacularidad** –propia del género de acción que más frecuente- y de un **halo de artesanía** fácilmente

---

<sup>720</sup> HEDDERWICK, Abigail (director): *La música en el cine de acción* [deuvedé]. Estados Unidos. Creatvty. 2001.

distinguible e identificable en el que predomina el trabajo material –más ‘humano’ si se quiere hablar filosófica o metacinematográficamente- antes que los efectos sintéticos, pero muy realistas, generados por ordenador, los denominados CGI o (según sus siglas en inglés) ‘imágenes generadas por ordenador’ y que copan la imagen cinematográfica contemporánea o post-moderna como gusta en ser clasificada por muchos autores actuales.

El cine de John McTiernan no responde pues a la

*“implantación de nuevas tecnologías que se ha manifestado, de un modo particularmente evidente, en el cine de acción y no sólo mediante un incremento de la espectacularidad derivada de los efectos especiales generados por ordenador. La estructura narrativa del cine postclásico, más cerca de las «atracciones» de los orígenes que de la narración clásica, se caracteriza por una «ruptura del desarrollo de una trama coherente y de los rasgos de los personajes mediante el incremento de una supremacía de la acción espectacular y de los efectos especiales»...un montaje que fragmente el espacio y tiende hacía tomas cada vez más breves...lo que ahora se busca primordialmente es «la empatía que el realizar crea con el público para sumergirlo en impresiones sensoriales vertiginosas»...los agujeros narrativos que, como los de un queso suizo, «supuestamente forman parte del idioma posmoderno» son compensados mediante escenas comparables con videojuegos pornográficamente violentos”*<sup>721</sup>.

---

<sup>721</sup> RIAMBAU, Esteve: *Hollywood en la era digital. De Jurassic Park a Avatar*. Editorial Cátedra. Madrid. 2011. Págs.: 145-146.

Este factor de cambio en el lenguaje cinematográfico, una característica, para muchos autores (como el citado), propia y exclusiva de la era cinematográfica post-moderna, inició su andadura en los años ochenta, donde McTiernan contribuyó con la realización de su película *“Depredador”* a canonizar los efectos especiales como una poderosa herramienta en la construcción narrativa<sup>722</sup>. Esteve Riambau data el inicio de este proceso de cambio, de evolución del cine (que nunca se ha detenido), en el año 1993 con el lanzamiento del filme *“Parque Jurásico”* dirigido por Steven Spielberg<sup>723</sup>, quien, junto a George Lucas, ha marcado las grandes pautas en lo que a efectos especiales se refiere. Una andadura que no es consecuencia de un único agente, en este caso, la capacidad para generar artificialmente personajes cinematográficos realistas a través de un ordenador, sino de varios y que han traído consigo un paso más en el cine que ha terminado por modificar su lenguaje, su narrativa, su forma de producción, distribución y exhibición, su comercialización y su relación con el público espectador.

Queremos con ello decir que hoy el cine, el mayoritario procedente de los grandes estudios hollywoodienses, está dominado por los efectos especiales generados por ordenador, adaptando los filmes a las características de una narración post-moderna cuyo rumbo lo marcan dichos efectos artificiales, con todas sus consecuencias. El cine de

---

<sup>722</sup> “Pero no fue obra mía, fue solo una coincidencia de las circunstancias. El progreso informático acababa de permitir esa clase de efectos. Todavía eran muy rudimentarios en comparación con lo que puedes hacer hoy día. Todo va tan rápido...”. McTiernan en *Cahiers du cinéma*. Número 577. Marzo. París. 2003. Págs.: 18-25.

<sup>723</sup> Lo hace porque es el primer filme que presenta un personaje creado enteramente por ordenador. Ya con anterioridad se habían empleado efectos digitales – *“Star Trek II: La ira de Khan”* de Nicholas Meyer (1982), *“Tron”* de Steven Lisberger (1982), *“Starfighter: la aventura comienza”* de Nick Castle (1984) o *“El secreto de la pirámide”* de Barry Levinson (1985)-, pero esta es la primera película que los utiliza para crear seres vivos realistas.

McTiernan, sin ser ajeno a estas nuevas fórmulas cinematográficas, cuenta con efectos especiales, con efectos o trucajes si se prefiere para distinguirlos de los efectos especiales con mayúsculas que entenderíamos por los ya citados CGI, o **efectos especiales visuales frente a efectos digitales**, pero sus obras se caracterizan por una

*“mezcla de invención y artesanía”,*

es decir,

*“una suerte de casa para todas las películas del autor, lejos de las grandes superproducciones que gastan millones de dólares con total impunidad” (Cahiers du cinéma, 690, op. cit.. Págs.: 91-92).*

Gracias a esa **mezcla de invención y artesanía, sus películas**, como ya hemos dicho, **no faltan a la verosimilitud**, una cualidad cada vez más estéril (aunque el realismo cinematográfico, ya hemos tenido ocasión de enunciarlo al hablar del sonido, depende de espectador y su experiencia previa, es más un constructo que corre de su cuenta), como sentencia Esteve Riambau (2011, *op. cit.*. Pág.: 406):

*“Los films del siglo XXI proporcionan, en cambio, pasajes con destino a universos paralelos, ya sean evocaciones de la memoria o mundos oníricos o virtuales en los que todo es posible sin necesidad de ser, no ya realista, sino ni siquiera verosímil”.*

Ahora bien, se pueden emplear efectos especiales sin que éstos obstaculicen la verosimilitud, pues no debemos olvidar que, en el fondo, cuando hablamos de cine de acción espectacular, cine de aventuras o cine de ciencia ficción, el espectador no acude al cine con ojos críticos ni pone en marcha su lógica racional cuando se sienta ante la pantalla de la sala; se es espectador de una narración y en la medida de lo posible se vive dicha experiencia acompañando al héroe o héroes en su periplo.

McTiernan emplea todos los elementos a su alcance siempre que la acción lo requiera, desde las ya anticuadas maquetas a escala hasta los trucos fotográficos, pasando por técnicas de rotoscopia, o rodar con efectos y especialistas las tomas más complicadas. Algunos de esos efectos responden más bien a una forma de narrar que a efectos especiales propiamente dichos.

Su primera película, “*Nómadas*”, cuenta con algún trucaje de fotografía, pero, en su modestia (presupuestaria), intenta generar un ambiente fantasmagórico por medio de la puesta en escena y la iluminación principalmente. Es por ello que apenas existen efectos especiales como tal, a excepción de un único plano, aquel que nos muestra la caída desde lo alto de un edificio angelino de uno de los marginales nómadas. Un plano cenital en ralentí rodado con croma (puede que incluso con proyección frontal, aunque es más difícil que sea mediante esta técnica pues el movimiento del personaje es vertical) y repetido posteriormente, y mejorado, en “*Jungla de cristal*”, nos referimos a la caída de Hans Gruber desde la trigésima planta del rascacielos Nakatomi Plaza. La utilización fugaz del croma en su primer largometraje sirvió de prueba para el empleo, ya totalmente integrado en la producción y en la narración, de los efectos especiales en su

siguiente filme, el primero para un gran estudio hollywoodiense, cuya experiencia va a marcar el resto de la filmografía de McT donde **los efectos especiales quedan reducidos a su empleo material, tangible, asible, es decir, alejado lo máximo posible de las creaciones artificiales de ordenador** (que, las más de las veces, solo producen, para McTiernan, secuencias muertas, pues requieren de la intervención de técnico y los actores rara vez lo toleran, pues supone para ellos un impedimento a la hora de actuar).

“*Depredador*” supondrá a un mismo tiempo el acercamiento y alejamiento de McTiernan a los efectos generados por ordenador, las complicaciones que presentaban (recordemos que nos referimos a finales de los años ochenta del siglo pasado) y el tiempo que requerían podrían dar al traste con la planificación y con el rodaje al completo. Él mismo lo explica de la siguiente forma:

*“Conseguir el efecto del monstruo no fue fácil. Era cuando el sistema de control de movimientos no era tan sencillo como lo es hoy día. Nosotros teníamos a un tipo en traje rojo corriendo por la jungla [se eligió el color rojo para destacarlo sobre el verde de la selva y el azul del cielo]. La idea era rodar un plano del hombre de rojo y después reproducir de forma exacta el mismo movimiento de cámara en la jungla pero sin el hombre de rojo en plano [la segunda toma, sin el actor, utiliza un objetivo con mayor angular, de forma que las ondas concéntricas permitan que la silueta del personaje se deforme con el movimiento sobre el fondo]. Cuando finalmente apareció en la localización la cámara dirigida por ordenador teníamos unas sesenta y cinco tomas de*

*ese estilo programadas para rodar. Ellos colocaron la cámara en primer lugar y les llevó tres días coordinarlo todo. Echamos cuentas y calculamos que nos llevaría unos 180 días rodar los planos con efectos especiales. Yo dije: ¡Al infierno con la reproducción exacta! ¿Por qué no lo hacemos sin más?. Tiramos el ordenador y rodamos las tomas con el hombre corriendo con el traje rojo y después tres versiones más del mismo plano. Solo tenía un cámara para reproducirlo. Nos acercamos en tiempo todo lo que pudimos teniendo marcas de referencia en el plano. Rodábamos dos o tres o cuatro tomas rápidas e intentábamos conseguir en lo máximo posible acercarnos al original. Eliminamos todo el sin sentido del ordenador y ese fue el camino que finalmente seguimos para rodar la mayoría de los planos”<sup>724</sup>.*

Es de sobra conocido que el primer actor elegido para vestir el traje rojo fue Jean-Claude Van Damme, quien acabó abandonando la producción al no sentirse del todo satisfecho con el trabajo<sup>725</sup>; fue sustituido por Kevin

---

<sup>724</sup> John McTiernan en EMERY, Robert J.: *The directors. Take two*. Editorial Allworth Press. Nueva York. 2002. Pág.: 176. Para hacernos una idea de las posibilidades que ofrecían este tipo de tecnologías: “el ordenador sirve para controlar los movimientos de la cámara que previamente se coloca sobre soportes robotizados (‘motion control system’). Ello permite básicamente dos funciones: diseñar movimientos complejos que pueden desarrollarse posteriormente a gran velocidad y, de ese modo, contribuir a la verosimilitud de decorados y maquetas; y repetir los movimientos de la cámara con exactitud matemática tantas veces como sea necesario [...] aunque la informática no interviene en la elaboración de la imagen propiamente dicha”. Esta tecnología tuvo gran éxito y repercusión a raíz de su uso en la primera aventura galáctica dirigida por George Lucas, donde las cámaras se movían vertiginosamente entre las maquetas con rigurosa exactitud. “La repetición exacta del movimiento de la cámara se utiliza, en algunas películas, combinado con el travelling mate o máscara móvil —equivalente en cine del ‘chroma key’ televisivo, que permite fusionar una imagen rodada sobre fondo azul con otra—, logrando un ensamblaje perfecto de imágenes particularmente difíciles”. SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis: *Historia del cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Editorial Alianza. Madrid. 2002. Pág.: 572. Era la idea inicial finalmente rechazada por McTiernan, quien abogó por el uso tradicional de la cámara con su operador y las marcas de referencia para igualar al máximo las tomas.

<sup>725</sup> McTiernan explica que el actor belga, recién llegado a Hollywood, quería un papel donde poder exhibir sus habilidades y que sus representantes (la agencia William Morris) no entendieron bien, y no pudieron en consecuencia explicárselo a su representado, el papel para el que fue contratado en el filme. “Jean-Claude vino a México y lo enviaron con los chicos de efectos especiales quienes lo equiparon con el traje rojo. Jean-Claude salió fuera y estaba tan cabreado que de su boca salió toda una retaila de



Peter Hall (quien ya tenía experiencia en este tipo de rodajes al encarnar al piesgrandes de *“Bigfoot y los Henderson”* de William Dear (1987) y también al alien del filme que se encuentra entre las influencias de *“Depredador”* en *“Llegaron sin avisar”* (1980) de Greydon Clark). En el momento de incertidumbre que siguió a su abandono, se intentó rodar algunos planos con un mono haciendo las veces de depredador: *“En un momento concreto intentamos vestir a un mono con el traje rojo y ver si podíamos conseguir imágenes de la criatura saltando entre los árboles. Pero el mono no se aguantó ni siquiera en el interior del traje”* (McTiernan en Emery, 2002, *op. cit.*. Pág.: 176).

Las tomas repetidas, aquellas en las que se utilizaban las marcas de referencia, sin personajes, sin actores, utilizaban una lente un treinta por ciento más ancha. Podían rodarse hasta tres tomas de un mismo plano, una con los actores y el hombre del traje rojo, otra sólo con los actores, sin la criatura, y una tercera y última con el escenario vacío. Al combinar las diferentes tomas se podía apreciar el perfil de la criatura una vez era eliminado el traje rojo con las técnicas de croma<sup>726</sup>. Éste no era el único

---

*obscenidades. No oías una palabra de él que no fuera un ‘joder’ o ‘mierda’. Creo que tardó muy pocos días en darse cuenta de que esto no era realmente la gran oportunidad de Jean-Claude en el cine y que ésta no debería ser su primera película. Ya ves, le dijero que tendría un papel significativo en el filme y luego descubrió que era básicamente un técnico”.* Ibídem. Por su parte, Van Damme alegó, años más tarde, que su abandono fue debido más a las condiciones inseguras y al calor que a otra cosa: *“Originalmente estuve en “Depredador”, obviamente en la primera película. Hicieron un molde de mi cuerpo. Mis pies estaban en el molde del extraterrestre. Mis manos estaban en los antebrazos, mi cabeza estaba en el cuello. Se movía con cables. Era un traje muy inseguro, muy peligroso. No funcionaba para nadie. Pusieron aire acondicionado a mi espalda porque hacía mucho calor en México. Así que hicieron otro traje con un tipo más alto en su interior. Fui contratado y luego fui despedido. Pero eso me ayudó para llegar a “Contacto sangriento””.*

<sup>726</sup> En palabras de Joel Hynek, supervisor de efectos visuales que ha trabajado varias veces con McT: *“Hay una persona que corre por la jungla con un traje rojo al que le quitamos los ‘mattes’. El efecto de camuflaje está hecho con algo a lo que llamamos ‘ondas concéntricas’. Combinamos el metraje del depredador, el fondo y lo que hay dentro del depredador. Nos encargamos de la visión por calor que usa para ver. El público no sólo vea calor, que es una imagen distorsionada. Hemos rodado el fondo con película normal al igual que la imagen de calor, todo al mismo tiempo, y luego lo superponemos ópticamente. Para hacerlo, las cámaras deben estar en la misma perspectiva, lo que se consigue con un divisor de haz. Así el público sabe qué ve, a la vez que ve una imagen sobrecogedora y espeluznante de lo*

efecto especial del filme. También se empleó un escáner térmico para los planos en primera persona de la visión del alienígena de sus presas. Así como técnicas de rotoscopio (pintar sobre el fotograma) para incluir descargas eléctricas en los ataques del depredador.

La criatura fue otro de los efectos especiales que más complicaciones llevó al rodaje del primer filme de gran presupuesto de McT. El primer diseño, con grandes patas, un largo cuello, cabeza canina y un solo ojo, realizado por Richard Edlund, fue un auténtico desastre y obligó a parar durante semanas la producción. No era un efecto generado por ordenador pero entorpeció igualmente el desarrollo de la filmación.

*“Teníamos que empezar a rodar la película, pero se retrasaban en acabar el depredador. Todos esperábamos ansiosos: «¡Ya viene, ya viene!». «¿Va a estar hoy?». «No, mañana». Finalmente, el día que llegó, quitaron las palancas, levantaron la tapa, lo abrieron, lo sacaron de la caja, nos miramos los unos a los otros y nos dijimos: «¡Estamos en un lío!». Recuerdo estar de pie mirando por entre los árboles y ver aquella cosa roja andando así, que era exactamente lo que habíamos tratado de evitar, porque apenas podía moverse. Era horrible. Rodé un plano, dos planos con el maldito monigote y se lo devolví al estudio diciéndoles: «No queréis que sigamos con esta cosa, ¿verdad?». Lo vieron y dijeron: «No, alto. Parad»”<sup>727</sup>.*

---

*que ve el depredador. A veces necesitábamos seis horas para rodar un plano de tres segundos”. Extraído de los comentarios del director de la edición en deuvédé del filme.*

<sup>727</sup> Extraído de los comentarios del director de la edición en deuvédé del filme. Ver bibliografía.

Tras el desastre del primer diseño se decidió contratar a todo un maestro en efectos especiales, Stan Winston –*“Acudimos a Stan Winston y fue estupendo. Stan lo había hecho antes y sabía lo qué hacer. Trabajar con él era una experiencia distinta”*, McTiernan, declaración sobre Winston extraída de la edición en deuvédé del filme-, quien, con ayuda de James Cameron, creó al definitivo depredador. Pero la creación le llevó meses, tiempo en que la producción estuvo detenida. Pero la pausa benefició a McTiernan, de la que aprendió a construir con más detenimiento sus filmes:

*“Parar un rodaje así es un lujo. Es maravilloso. Es algo que hace Woody Allen como parte de su proceso de producción. Rueda casi toda su película, para y la monta. Luego sigue y la acaba, pero también vuelve a rodar las cosas que, ahora que ha podido trabajar con ellas en la sala de montaje, puede mejorar o ajustar. Primero quería montar la película y luego volver. No es un absurdo en absoluto. Es una ventaja”* (declaración extraída de la edición en deuvédé del filme).

Si nos hemos extendido un poco en comentar los efectos especiales empleados en la primera gran película de estudio de McTiernan es para ver como las circunstancias de aquel rodaje marcaron el hacer de McT en el resto de su filmografía. Sin haber empleado todavía los efectos especiales digitales, esos que posibilitan la creación de imágenes por ordenador o capturar los movimientos de los actores para después transformarlos en personajes infográficos, **John McTiernan se decanta por el empleo de los efectos especiales tradicionales, los denominados efectos fotográficos u ópticos o, como preferimos nosotros, efectos visuales, antes que por los**

**efectos digitales.** Es decir, **el cine de McTiernan se distinguirá**, incluso cuando las técnicas permitan el empleo de los novísimos medios digitales, **por los efectos especiales visuales antes que por los efectos especiales digitales** (tampoco recurrirá al tratamiento por ordenador en post-producción, algo muy habitual en el cine más reciente que permite, entre otras cosas, obtener un «ojo-cámara», aunque no hay cámara en realidad, que posee una movilidad total, obteniendo planos y movimiento imposibles y, en algunos casos, restando verosimilitud). Es decir, **recurrir siempre a efectos ópticos, efectos mecánicos, efectos de sonido, efectos de maquillaje, antes que a efectos infográficos o generados por ordenador.** En sus filmes, tanto si están centrados en la acción espectacular como si no, recurre a técnicas tradicionales como el croma, que, como ya hemos visto, no siempre requiere del uso de las computadoras, el rotoscopiado, la retroproyección, la construcción de maquetas, la coordinación de especialistas para rodar tiroteos y explosiones (efectos mecánicos), etcétera, etcétera. **Con los efectos mecánicos se rodaran las principales secuencias de acción de sus películas**, sin necesidad de recurrir, como muchas de las cintas contemporáneas, a las imágenes generadas por ordenador (que también ofrecen la ventaja de resultar, relativamente, más económicas y, sobre todo, menos peligrosas, pero al mismo tiempo restan un poco de verosimilitud al conjunto de las escenas en que se emplean, aunque, tal y como ha afirmado Riambau, no es algo que el público demande o de lo que se percate dentro de una sala de cine).

Desde entonces sus obras se caracterizan por subordinar los efectos visuales a la narración –aunque, tengámoslo presente, forman parte de la narración, hablamos de películas de acción las más de las veces, no son pues, estos efectos, meros añadidos en la producción del filme- sin que se

vea afectada la verosimilitud y respetando en todo momento la suspensión de incredulidad pactada con el espectador. Algunas veces estos efectos han requerido de algún añadido digital, cuando no se puede reproducir cinematográficamente algo concreto por resultar demasiado peligroso para las personas implicadas o por ser demasiado costoso (la economía narrativa es pareja de la economía presupuestaria). Pero dichos añadidos, muy contados, y en su mayoría referidos a la utilización de técnicas de croma por ejemplo o creación digital de algún escenario o acontecimiento no eliminan el carácter real, material, tangible, de las secuencias en las que se incluyen. Hablamos siempre de efectos especiales visuales y no de efectos especiales digitales, donde **deja huella la mano del hombre**, ya se trate de los actores de carne y hueso o del trabajo de los técnicos; por ejemplo, podemos apreciar esta idea en el tormentoso viaje por los mares del norte que Ibn Fahdlan emprende con sus compañeros vikingos. La secuencia nos muestra una tempestad desatada en el mar que maneja a su antojo el barco vikingo en el que los guerreros se desplazan. La secuencia está rodada con un fondo (la tormenta) creado mediante croma, pero, además de los actores presentes en pantalla, podemos apreciar la materialidad de ciertos elementos como el barco construido por los carpinteros del equipo del filme o los sistemas de riego empleados para simular la tormenta y que empapaba tanto la nave como a los personajes-actores mientras rodaban (la lluvia digital del fondo, irreal, se mezcla con la lluvia simulada pero real del set de rodaje). Esa **materialidad y espíritu artesanal** están presentes de un modo en que no lo está, por ejemplo, en cualquier secuencia de la segunda trilogía dirigida por George Lucas de su saga galáctica, donde todo, incluidos algunos personajes protagónicos, está creado digitalmente (algunos actores actuaban dirigiendo sus miradas a una pelota de tenis situada en el extremo de un palo que servía como guía, una técnica cuyo

efecto se nota sobre el resultado final, restando verosimilitud allí donde más necesaria es, en la dirección de actores). Por suerte, este tipo de técnicas ha evolucionado hasta eliminar los inconvenientes y las aristas presentadas, sustituyendo las marcas de referencia por actores de carne y hueso a quienes se captura sus movimientos; en estas técnicas han sido pioneros directores como Robert Zemeckis, Peter Jackson, Steven Spielberg o James Cameron. Pese a todo, ciertos resultados son también cuestionables, aunque su acabado esté pulido (por ejemplo, para algunos teóricos la captura de movimientos empleada para ‘digitalizar’ actores reales, como ocurre en *“Beowulf”* de Robert Zemeckis (2007), está carente de toda verosimilitud<sup>728</sup>, algo que no ocurre por ejemplo en *“Las aventuras de Tintín: el secreto del unicornio”* de Spielberg (2011) o en algunos momentos de la trilogía del anillo dirigida por Peter Jackson sobre la obra de Tolkien, películas que, por otro lado, pecan de exceso de digitalización al presentar secuencias completas creadas artificialmente, donde todo está generado por un ordenador).

En definitiva, los efectos especiales visuales de los filmes de John McTiernan son útiles para la narración, forman parte de ella y están empleados siguiendo unos principios de invención y artesanía característicos de la filmografía de nuestro director.

---

<sup>728</sup> Al digitalizar su imagen, nos dice Esteve Riambau, se tiene la “sensación de que a los actores que la interpretan –perfectamente identificables- se les está sustrayendo una parte importante de su naturaleza humana” [esta idea no es posible de aplicar en películas como las aventuras de Tintín dirigidas por Spielberg o en la criatura Gollum o el Rey Kong de las obras de Peter Jackson, no por nada productor de la cinta de Spielberg]. Concluye el autor que estas posibilidades, aún en desarrollo y proceso de perfeccionamiento, acaban por restar verosimilitud a los filmes, aunque eso poco importe: “Las nuevas tecnologías posibilitan que el cine prescinda de la realidad en su búsqueda de nuevos referentes relacionados con los videojuegos u otros tipos de imágenes virtuales a las que ya no se les exige «realismo», sino una elemental verosimilitud destinada a vehicular sensaciones y emociones”. **El cine de McTiernan está destinado a provocar y conectar al público con esas mismas sensaciones y emociones pero respetando siempre la verosimilitud y el «realismo» propio de este tipo de cine de acción espectacular.** Riambau, 2011, *op. cit.*. Págs.: 95 y 96.

De esta forma encontramos efectos mecánicos como explosiones, tiroteos y persecuciones en vehículos en sus películas dedicadas a *la jungla*, “*Jungla de cristal*” y “*Jungla de cristal. La venganza*”, o en “*El último gran héroe*”. Coordinación de especialistas y efectos de maquillaje en las batallas de “*El guerrero número 13*” y en los juegos de “*Rollerball*”. Incluso aquí, McTiernan arriesga a experimentar, siempre apoyado en los mejores técnicos: para rodar las escenas con maquetas de los submarinos de “*La caza del Octubre Rojo*” McT acudió a la industria Light & Magic, creada por todo un especialista en esto de los efectos especiales, George Lucas, quienes introdujeron una innovación de gran influencia posterior. Las secuencias no se rodaron debajo del agua como se había estado haciendo hasta entonces, sino colocando las maquetas de las naves y rodando entre humo, obteniendo un resultado inmejorable que puede apreciarse perfectamente en las imágenes.

En “*Basic*” la tormenta creada para el viaje con el que se inicia “*El guerrero número 13*” debía ser ampliada para abarcar toda la película. Se emplearon ventiladores de casi dos metros de diámetro, torres de agua colocadas a doce metros de altura para simular la constante tormenta y llovizna y tuberías con aspersores situados todavía más altos para obtener un torrente duradero de agua.

Un director de cine no puede ser ajeno a este tipo de avances tecnológicos y las posibilidades que puede ofrecer dentro del mundo del cine. Él mismo lo ha dicho y lo hemos citado, un director de cine es mitad ingeniero, pues el cine es un choque de técnica, estética y economía.

Posibilidades de materializar sueños pero siempre que no estén carentes de narración.

McTiernan recurre a los ‘storyboards’ cuando tiene que presentar una secuencia a una empresa de efectos especiales, pero siempre que le es posible, prefiere construir sus propios efectos mediante el trabajo con el equipo técnico:

*“Para los extraordinarios ‘travellings’ por los bosques dañados de “El guerrero número 13”, cuando la cámara sigue a los caballos por el barro, McTiernan y algunos de sus técnicos pasaron varias semanas en su rancho confeccionando vehículos que mezclaban motores de camión, chasis de ‘quads’ («para seguir a los caballos entre los árboles»), y un modelo de jeep utilizado en la guerra de Vietnam y otras piezas recuperadas de diversas casas y garajes. «Aquí hacerlo tiene un coste de 20.000 dólares, mientras que si contratas a una empresa de efectos especiales y efectos mecánicos y automovilísticos de Hollywood, el precio se multiplica por diez». Esta mezcla de invención y artesanía es una suerte de casa para todas las películas del autor, lejos de las grandes superproducciones que gastan millones de dólares con total impunidad” (Cahiers du cinéma, 690, op. cit.. Págs.: 91-92)*

Aunque luego volvemos sobre estas ideas cuando hablemos del trabajo con el equipo o de otros factores menores en su sello de autor, es innegable que aunque



*“muchos ven el final de McTiernan [tras el periplo judicial que le llevó a la cárcel, pero que bien podría aplicarse a las nuevas formas de hacer cine alejadas de esa artesanía tan características de sus filmes], nos negamos a creerlo en absoluto: su cine de inventor y de arquitecto, que probablemente esconda todavía muchos secretos, nunca ha fallado a Hollywood”<sup>729</sup>.*

Antes de finalizar nos gustaría comentar que muchos de estos efectos especiales visuales, como los efectos mecánicos, conllevan un riesgo inherente, sobre todo cuando hablamos de escenas de tiroteos, peleas cuerpo a cuerpo, explosiones, persecuciones en vehículos, etcétera. El trabajo de estas escenas, de los efectos que en ellas tienen lugar y de la coordinación de especialistas, es extremadamente importante.

*“Me preguntan todo el tiempo cómo de peligroso es rodar un filme de acción. Parte del sinsentido de rodar una película es pretender que todo es increíblemente peligroso. Básicamente, vendemos una ilusión. Una parte de las películas de las grandes ‘majors’ tiene que funcionar en el mundo real de abogados y pólizas de seguros y demandas y toda esa clase de cosas, así que no haces cosas que son realmente peligrosas. Si fueran peligrosas por definición, no podrías hacerlas y menos con una estrella. A menudo los actores hablan de las cosas increíblemente peligrosas que han hecho, y me imagino las más de las veces que se refieren en realidad a cosas menos aterradoras de lo que son en realidad. Para una persona no experimentada introducirse por primera vez es algo que asusta. Pero si tienes especialistas para hacer el*

---

<sup>729</sup> *Cahiers du cinéma*, número 690. París. 2013. Pág.: 96.

*trabajo y funcionan hasta el punto en que estás absolutamente convencido de cómo va a salir todo, es seguro. No te aventuras en algo si no es del todo seguro” (McTiernan en Emery, 2002, op. cit.. Pág.: 181)<sup>730</sup>.*

Todo tiene que estar en sintonía para que funcione, continúa diciendo McTiernan:

*“Cuando trabajas con especialistas el proceso es muy lento porque se puede estropear del todo. Cuando disparas una arma de fuego el actor debe usar protección para los oídos y protección para los ojos, también todos los que están involucrados en la escena, en frente. Todo eso son muchos, muchos trámites. Nada es como, bueno, corres y disparas, bang, bang. Tienes que dividir estas secuencias en pequeñas piezas. No puedo rodar planos de acción como me gusta rodar otras escenas donde hay diálogo y ruedo con cámara en mano y mezclo las colas de los planos con la cámara aún en movimiento. No puedes hacerlo cuando tienes especialistas o armas de fuego o explosiones. Tienes que cambiar el diálogo, así los cortes no destacan” (McTiernan en Emery, 2002, op. cit.. Pág.: 181).*

McTiernan está convencido de que los efectos especiales, sobre todo los digitales, perjudican más que benefician su forma de hacer cine:

---

<sup>730</sup> Pese a la seguridad reinante en los rodajes, el propio McTiernan sufrió una lesión importante durante la producción de *“Depredador”*, amén de otros problemas intestinales por beber agua no embotellada en países tropicales: *“En una película de acción, la geografía es vital. La proximidad o la relación física suele ser el problema del conflicto físico. Nos hemos pasado días trabajando en colinas así de inclinadas y aún ando por ahí con una muñeca rota. Estaba buscando una posición para la cámara cuando se rompió el árbol en el que estaba y me caí de cabeza”*. Extraído de los comentarios del director de la edición en deuvédé del filme.

*“Lo que a menudo ocurre con los efectos especiales en los filmes es que el lenguaje cambia en el momento de rodar o en un plano con un efecto. El plano en sí no encaja en el lenguaje cinematográfico de la secuencia y consecuentemente parece falso, falseado. Destaca incluso si lo ves aislado, y cuando lo introduces dentro de la secuencia es como si mientras estás interpretando una melodía de Mozart y de repente hay una nota de John Philip Sousa. Pero si puedes hacer coincidir el plano con el efecto con cualquier estilo de lenguaje que tú quieras, en ese momento, puedes llegar más lejos de lo que puedes llegar a pensar”* (McTiernan en Emery, 2002, *op. cit.*. Pág.: 182).

Por ejemplo, los efectos especiales rodados con las maquetas de los submarinos en **“La caza del Octubre Rojo”** sirven para situar la acción en un entorno geográfico determinado y orientar la lectura del espectador, es decir, encajan con el lenguaje de la secuencia. Del mismo modo que encajan los planos térmicos desde el punto de vista del alienígena en **“Depredador”** destinados crear suspense y tensión, sobre todo en comparación con la seguridad que desprenden los hombres de Dutch, objeto de escrutinio y estudio, observados minuciosa y atentamente por una inteligencia superior a ellos y, no obstante, tan mortal como la de estos hombres (permítasenos esta cita en paráfrasis del maestro H. G. Wells).

Podemos pues enunciar el estilema relativo al uso de los efectos especiales en el cine de John McTiernan, un estilema de valor menor si se quiere pero que completa –y es completado por- otros rasgos autoriales

como ya hemos visto y seguiremos viendo. El estilema queda expuesto de la siguiente forma:

***“John McTiernan emplea efectos especiales visuales tradicionales caracterizados por su materialidad y espíritu artesanal que subrayan el sentido de la espectacularidad de sus películas de acción sin faltar a la verosimilitud”.***

McT demuestra un control absoluto de los materiales con los que trabaja empleando efectos especiales visuales tradicionales como efectos ópticos o fotográficos, efectos mecánicos, efectos de sonido –al referirnos a efectos aunamos lo audio y lo visual-, efectos de maquillaje, etcétera, y que están caracterizados por su materialidad y espíritu artesanal, es decir, son efectos en los cuales es notable la mano del hombre, y por lo tanto, alejados de la artificialidad de los efectos digitales generados por ordenador.

Más adelante veremos que el trabajo con otros elementos, como por ejemplo la construcción de localizaciones o la fabricación de vehículos para sus filmes, remite constantemente a las ideas aquí expuestas en relación al sentido inventivo y artesanal de los efectos especiales. Cuando sea oportuno y sin llegar a repetirnos en exceso, volveremos a apuntar las nociones básicas que nos permitan seguir analizando con detalle el sello de autor de John McTiernan. Por el momento, nos adentraremos en el trabajo de nuestro director con los equipos técnico y artístico, destacando, dentro de este último, el trabajo de dirección de actores. Continuemos pues nuestro camino.

## **VI. 14. Trabajo con equipo técnico y equipo artístico.**

La labor de un director de cine consiste en coordinar todo un equipo de profesionales altamente especializados para alcanzar un objetivo concreto, la producción de un filme de una forma correcta –sin errores– acorde a unas normas de corrección cinematográficas (académicas si se prefiere) que tienen que ver con su lenguaje y gramática pero también con las demandas del espectador, pasando por las posibilidades técnicas más modernas, etcétera, etcétera.

McTiernan siempre ha sabido, aunque de una forma más consciente tras su primera película para un estudio hollywoodiense, que es necesario rodearse de todo un equipo técnico cualificado y de unos actores dispuestos a enfrentarse a cualesquiera sean los retos que les pongan delante para sacar adelante el proyecto cinematográfico en el que se sumerjan. La labor de coordinación y dirección del realizador se hace más que necesaria y los equipos, técnico y artístico, deben ser conscientes de que será su personalidad la que determine el resultado final. Su liderazgo será necesario para coordinar el trabajo de un numerosísimo grupo de personas en quienes deposita su confianza, consiguiendo un ambiente de trabajo armonizado y optimizado, gracias al cual puede imprimir su huella, su sello de autor, en la obra final. Un sello caracterizado también, aunque ello no se refleje en las imágenes que nos llegan como espectadores, por **alcanzar una armonía incuestionable entre los elementos técnicos y artísticos que conforman la producción de un filme.**

Recurrir a personas de confianza permite a cualquier director afrontar con calma los desafíos que un nuevo proyecto coloca frente a él. Si se recurre casi siempre a las mismas personas, el estilo del autor es más difícil de quebrar con el paso de una película a otra, haciendo que su sello, que su huella, sea cada vez más indeleble. Por ello es obligado también no olvidar que, tratándose de técnicos y actores,

*“quizá la gran deuda de su cine para con el público sea el delimitar exactamente qué es debido a él personalmente y qué a su equipo, formado por súper profesionales, aunque las dotes de dirección engloban el formar elencos que trabajen como un solo hombre en pos de la idea transmitida por el responsable de dirección a todo los niveles artísticos y científicos”<sup>731</sup>.*

La clave es, pues, la idea de que el conjunto de los equipos trabajen como un solo hombre bajo la dirección del realizador, de McTiernan en nuestro caso concreto, en un fluir tranquilo y constante de trabajo (aunque, como ya hemos visto, no siempre ha sido del todo posible, pese a lo cual McTiernan nunca ha dejado de confiar en determinados profesionales cinematográficos).

Como ya ocurriera con los directores de fotografía y los compositores musicales, John McTiernan suele recurrir a determinadas personas a la hora de encargarlas labores técnicas dentro de sus obras. No ha llegado a formar una ‘familia’ al estilo de grandes (y viejos) directores como pudiera ser por ejemplo Clint Eastwood (y su ‘Familia Malpaso’,

---

<sup>731</sup> CALDEVILLA DOMÍNGUEZ, David: *El sello de Spielberg*. Editorial Visión Net. Madrid. 2005. Pág.: 108.

nombre tomado de la productora del actor y director), pero siempre ha acudido a profesionales de los que podía a un mismo tiempo aprender y extraer sus mejores trabajos. De esta forma a recurrido frecuentemente a personas como Warren Lewis (asistente de dirección en *“Nómadas”* y co-guionista de *“El guerrero número 13”*), Lawrence Gordon (productor de *“Depredador”* y *“Jungla de cristal”*), Beau Mark (productor, asistente y director de segunda unidad en películas como *“Depredador”*, *“Jungla de cristal”*, *“La caza del Octubre Rojo”* y *“Los últimos días del Edén”*), Enrique Estévez (encargado de la decoración y escenarios selváticos en *“Depredador”* y *“Los últimos días del Edén”*), Marilyn Vance (diseñadora de vestuario en *“Depredador”*, *“Jungla de cristal”* y *“Los últimos días del Edén”*), Jeff Dawn y Scott H. Edo (encargados de maquillaje en algunas de sus películas como *“Depredador”*, *“Jungla de cristal”*, *“El último gran héroe”* o *“El guerrero número 13”*), J. Tom Archuleta (asistente del director en *“Depredador”* y *“La caza del Octubre Rojo”*), Vanessa Ament (dentro del departamento de sonido en *“Depredador”* y *“Jungla de cristal”*), Jackson De Govia (productor de las dos entregas de *la jungla* de McT), John R. Tensen (director de arte de las dos mismas películas), John F. Link (encargado de la edición de *“Depredador”* y *“Jungla de cristal”*), Dennis Virkler (encargado de la edición de *“La caza del Octubre Rojo”* y *“El guerrero número 13”*), John Wright (encargado de la edición también de *“La caza del Octubre Rojo”* y *“El guerrero número 13”*, así como de *“El último gran héroe”*, *“Jungla de cristal. La venganza”*, *“El secreto de Thomas Crown”* y *“Rollerball”*, Kate Harrington, quien fuera su mujer (como diseñadora de vestuario en *“El guerrero número 13”*, *“El secreto de Thomas Crown”*, *“Rollerball”* y *“Basic”*), Helen Travis (dirección de arte de *“El guerrero número 13”* y *“Rollerball”*) o Dennis Bradford (diseñador de producción de sus dos

últimos filmes, “*Rollerball*” y “*Basic*”). La lista, un pequeño ejemplo, puede extenderse todo cuanto queramos; lo importante es ver como McTiernan deposita la confianza en un equipo y en unos profesionales concretos (con quienes ha repetido en al menos una ocasión, aunque el tiempo los haya separado) que le permiten, como decimos, armonizar su trabajo imprimiendo en él su huella, su sello, delegando en ellos tareas tan importantes una vez se entiende su forma de hacer cine como lo son la edición y el montaje, el sonido, el vestuario, el diseño de producción, funciones de producción, asistencia y dirección de segundas unidades, etcétera, etcétera.

Esa confianza es prácticamente ciega cuando el equipo responde ante él, cuando existe lo que él ha denominado, y que ya hemos citado, **unidad de mando**:

*“Mis películas que han tenido éxito son aquellas que han tenido una línea clara de comunicación y dirección. En lenguaje militar se llama unidad de mando. Puede haber intermediarios, pero la línea debe ser clara y estar bien trazada. Si no todo el mundo comienza a discutir, a gritar” (McTiernan en Cahiers du cinéma, número 577, 2003).*

En otras palabras del propio McTiernan:

*“Intento respetar a todos los que trabajan conmigo. Hay un libro titulado *La máscara del mando* [publicado en España por el Ministerio de Defensa, Madrid, 1991], escrito por un historiador inglés llamado John Keegan. Explica la historia de un hombre que*



*no era un genio, tan sólo un simple ciudadano. Fue el primer general americano que se vistió como los soldados de su tropa. Era uno más. Yo mismo intento vestirme como el resto del equipo. Quizá un poco mejor, porque llevo una chaqueta de deporte...El mismo Oliver Stone tiene fama de ser una persona complicada, y eso siempre te impide desarrollar el propio talento”<sup>732</sup>.*

De esta forma pueden presentarse dificultades e imprevistos, pero el trabajo se saca adelante. Cuando se inició el rodaje de “***Jungla de cristal***”, por ejemplo, apenas se contaba con un guión del todo perfilado:

*“Tuvimos muy poco tiempo de preparación. Apenas cinco semanas me parece. Tuvimos suerte de trabajar justo al lado del estudio y no teníamos ningún sitio más al que ir. Gran parte del trabajo se hizo sobre la marcha. Creo que empezamos a rodar con sólo treinta y cinco páginas del guión final. Creo que el guión se terminó más o menos cuando ya teníamos la mitad de la película rodada. Tuvimos que mantener algunas cosas y gestionar otras para ir añadiéndolas conforme las descubríamos en el filme. Esta forma de trabajo te da un ambiente muy creativo porque todo el mundo sabía lo que estábamos haciendo en todo momento. Todo lo que tenía que tener en mente era dónde estábamos yendo en última instancia y cuál era el estilo final que queríamos que tuviera. Animaba a la gente a hacer sus propios diálogos y cambiar lo que quisieran de sus personajes y características. Muchas de las mejores líneas se crearon durante el rodaje.*

---

<sup>732</sup> Declaración realizada para la entrevista con la revista *Sofilm*, número 17, noviembre de 2014. Barcelona. Págs.: 40-50.

*Cuando te introduces físicamente en la situación es muy fácil pensar cosas que realmente se pueden adaptar. A Bruce [Willis] se le ocurrieron muchas cosas ingeniosas una vez estuvo involucrado físicamente y siempre quería ver cómo encajaba. En la primera y en la tercera película. A él se le ocurrió la línea sobre la quemazón entre los dedos de los pies y el pie de atleta que pronuncia cuando habla con el tipo del FBI [de la tercera parte de la saga]. Y acabó apareciendo en el anuncio”<sup>733</sup>.*

Ahora bien, no siempre es posible crear un clima de trabajo creativo ni agradable, también se tienen que asumir errores de equipo de miembros que no respetan o no responde a esa unidad de mando.

*“Lo más difícil de “Depredador” fue introducirme dentro de una organización que tenía sus propias ideas y, en cierta manera, su propia corrupción. El diseñador de producción trabajaba para Joel Silver, uno de los productores, e insistía en que fuéramos a Puerto Vallarta en México. Más tarde descubrí que era porque él tenía una casa allí o algo parecido. Pero el tipo no investigó nada y yo, que era mi primera película para un estudio, no estaba lo suficientemente adaptado como para hacer su trabajo de investigación. Lo que el tipo no se molestó en averiguar es que la Costa Oeste de México es caduca. Las hojas se caen de los árboles llegado un momento del año e iba a suceder mientras rodábamos. Así que todo se tiñó de naranja. El director de fotografía, el cámara y yo queríamos ir a la Costa Este de*

---

<sup>733</sup> John McTiernan en EMERY, Robert J.: *The directors. Take two*. Editorial Allworth Press. Nueva York. 2002. Pág.: 180-181.

*México que no es caduca. Era verde y tenía jungla pero no había alojamientos ni ‘resorts’ ni era un lugar de moda. No pudimos convencer al señor Silver de mover el rodaje hasta allí. Lo más difícil fue intentar fingir que teníamos una jungla en Puerto Vallarta. Entonces, afortunadamente, llegó el monstruo y todo fue a peor. Paramos para conseguir una criatura mejor y al tiempo pudimos cortar y montar la primera porción del filme. El estudio lo vio y me dio un poco de credibilidad. Cuando volvimos a rodar lo hicimos en la Costa Este como yo quería en un primer momento. Es una cosa muy extraña. A menudo terminas asumiendo y resolviendo errores de otras personas. Son errores, como estos, que ves venir pero que no puedes detener e intentas maniobrar entre los problemas y errores de otros...es una de las cosas más duras que he tenido que hacer” (McTiernan en Emery, 2002, op. cit.. Pág.: 175).*

Algunas veces los problemas surgidos son ajenos al equipo y las personas responsables no saben tomar las decisiones adecuadas. Ocurrió durante el rodaje de **“Rollerball”** del que McTiernan se arrepintió después el no haber escapado a tiempo: *“El estudio se asusto porque el equipo canadiense sufrió chantaje y extorsión de unos oscuros vendedores durante el rodaje en Montreal. Una película con Eddie Murphy tuvo que ser completamente cancelada por problemas con la mafia; se han convertido en líderes terroristas de los estudios. Debí abandonar cuando estaba a tiempo”* (McTiernan en *Cahiers du cinéma*, número 690, 2013. Pág.: 88).

Todo ello es aplicable de forma particular al trabajo que el director realiza con los actores, teniendo muy presente la relación entre el intérprete

y su personaje (como elemento de la estructura dramática además de la estructura narrativa).

El personaje es una instancia enunciativa vicaria, un delegado del autor, y, desde este punto de vista, es una ‘propuesta textual’ abierta y al encuentro del espectador. Su objetivo es facilitar la legibilidad, la amenidad y la complicidad del mismo. El personaje como sujeto de acción forma parte del contenido de la historia, pero como sujeto de actuación es texto ficcional, pero encarnado gracias al rostro de un actor o actriz. Es, en este aspecto, una propuesta del autor al encuentro de su público –concreto y real-, pero también es una propuesta del actor-intérprete que representa el papel. En la convergencia de estas dos propuestas se construye el personaje dramático. La función del actor subraya la doble modalidad del ser y del parecer, del personaje; consiste en hacer parecer verdadero lo que no lo es y en dar vida a personajes de la imaginación. En el cine el personaje sólo existe en la pantalla, una única vez en tanto que la película una vez filmada no conoce variación –si que pueden existir relativas variaciones si hablamos de películas readaptadas, rehechuras de obras anteriores, en las que los personajes comparte denominación, pero los rasgos o marcas de los mismos pueden hacernos comprender que lo único que tienen en común es sencillamente el nombre, el título del filme o ciertas características de los mismos (por ejemplo el Thomas Crown de Norman Jewison comparte con el de McTiernan que ambos pueden incluirse en el subgénero de robos, un banco en el primer caso, un museo en el segundo), ya que en esencia son personajes distintos interpretados por actores distintos-.

Es muy frecuente nombrar al actor para hablar de un personaje determinado, porque el personaje en el cine “*no tiene existencia fuera de*

*los rasgos físicos del actor que lo interpreta, salvo en el caso, generalmente esporádico, en que un personaje es nombrado cuando aún no ha aparecido en la imagen*". Esta idea defendida por Jacques Aumont<sup>734</sup> y sus camaradas ha perdido parte de su sentido hoy día donde el cine está dominado por nuevas versiones de películas pasadas entre las que el tiempo entre unas y otras es, las más de las veces, muy breve; sin olvidar los casos en que por diversos motivos –normalmente económicos– un actor o actriz no puede repetir un papel y es sustituido o sustituida por otro compañero o compañera otorgando al personaje unos nuevos rasgos que, aunque comparte características con lo desarrollado por la antigua encarnación, le hacen, al personaje, muy diferente. Aunque este tipo de circunstancias no siempre han resultado negativas, se hace necesaria cierta coherencia metatextual para hacer que otros sean partícipes de una supraunidad y que suele exigir continuidad de los actores. Pero, repetimos, no siempre ha dado resultados negativos como demuestran los hasta ahora seis agentes secretos James Bones.

El estatuto del personaje cinematográfico viene derivado del «star system», de las estrellas, cumbre del cine de Hollywood presente hoy en todo el cine comercial y que se define tanto por su aspecto económico como por su dimensión mitológica; en otras palabras, la necesidad de rentabilizar al actor contratado reduciendo los riesgos fijando a dicho intérprete una imagen determinada, la cual, siempre que tenga éxito, puede formar parte de su «imagen de marca». En palabras de Aumont, Marie y demás (1985, *op. cit.*, Pág.: 134): *“Al convertirlo en ‘star’, se forja para el actor una imagen de marca. Esta imagen se alimenta a la vez de los rasgos*

---

<sup>734</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 133.

físicos del actor, de sus actuaciones fílmicas anteriores o potenciales, y de su vida ‘real’ o supuesta. El ‘star system’ tiende a hacer del actor un personaje incluso fuera de la realización fílmica: el personaje del filme toma cuerpo a través de ese otro personaje que es la estrella”. Es decir, tendríamos por un lado los diferentes personajes interpretados por el actor o actriz que le han ido creando una **imagen de marca** y al mismo tiempo lo que los estadounidenses denominan «**persona**» ese personaje fuera de la pantalla al que se referían los autores franceses. Un ejemplo perfecto de ello y que ha participado en las películas de McTiernan es Arnold Schwarzenegger, héroe de acción de éxito por excelencia del cine comercial estadounidense que aporta su personalísima imagen de marca a todas sus películas (héroe duro indestructible como el Terminator de James Cameron, hierático como el Conan de Milius y, tras su primera colaboración con McT, tipo duro que no siempre vence ni sale ileso de todos sus enfrentamientos) y que, a comienzos de los años noventa, su carrera toma un rumbo diferente que influye en la creación de esa «persona» extra-fílmica. Comienza a compaginar grandes películas violentas de acción espectacular con papeles en filmes familiares, como “*Los gemelos golpean dos veces*” de Ivan Reitman (1988) o “*Poli de guardería*” dirigida por Ivan Reitman de nuevo (1990) –también, aunque no lo parezca, “*Terminator 2. El juicio final*” de James Cameron (1991), una película familiar combinada con la acción espectacular y la ciencia ficción- al tiempo que presidía el Consejo Presidencial para la Preparación Física y los Deportes de California y de Estados Unidos hasta el extremo de interpretarse así mismo presidiendo dicho consejo en el filme de Ivan Reitman (de quién si no) “*Dave, presidente por un día*” (1993)<sup>735</sup>. Otro

---

<sup>735</sup> En este sentido, y al tiempo que explica parte del fracaso que supuso el filme “*El último gran héroe*” por la indecisión de los productores ejecutivos de transformar la película en una cinta de acción o una

tanto se puede decir de la imagen de marca creada por y para Bruce Willis tras el éxito televisivo de *“Luz de luna”* (1985) y la película *“Jungla de cristal”*, mezclando el humor y el desparpajo de la primera con las habilidades y socarronería propias de un héroe de acción de la segunda. Cuando fue preguntado sobre la evolución del personaje de acción encarnado por Willis tras sus papeles en las películas de M. N. Shyamalan, entre otros, McT respondía que las nuevas habilidades del actor debían *“tenerse en cuenta e integrarlas. También nos acerca a lo que era originariamente el personaje del héroe de “Jungla de cristal”, alguien experimentado y más allá de la arrogancia. También se ha de considerar el envejecimiento, la búsqueda de un retiro tranquilo para otras aventuras, etcétera”* (McTiernan en *Cahiers du cinéma*, número 577, 2003). Una evolución clara de la imagen de marca, de los rasgos del actor, sus habilidades y su persona; depende del director compaginarlas con los objetivos de los personajes y de los filmes en que el actor participe.

El actor elige su papel, el personaje no, se lo asigna el autor, y se convierte en un personaje referencial si se lo asigna la cultura. Las estrellas (una persona cuyo rostro expresa, simboliza y encarna un instinto colectivo) pueden, en ocasiones, acabar eclipsadas por sus personajes – convirtiéndose en metaculturales, concitando más atención y

---

película familiar (y no un híbrido insatisfactorio), Schwarzenegger confiesa en su biografía que por aquel entonces era consciente de que los tiempos estaban cambiando y que él debía adaptarse: *“La idea de una película de acción más cálida y más tierna parecía adecuada para la época. Decían que Estados Unidos estaba yendo en una dirección contraria a la violencia. Los periodistas del mundo del espectáculo decían: «Me pregunto lo que esto significa para los héroes de acción que son conservadores acérrimos, como Charlton Heston, Sylvester Stallone, Bruce Willis y Arnold Schwarzenegger. ¿El público está ahora más interesado en la paz y el amor?»». Esa es la tendencia con la que yo quería conectarme, así que cuando los fabricantes de juguetes llegaron con los prototipos de un muñeco de Jack Slater, veté las armas de combate que habían propuesto. Dije que estábamos en los años noventa y no en los ochenta. En lugar de sostener un lanzallamas, el juguete de Jack Slater lanzaba un puñetazo y decía: «¡Grave error!», su comentario habitual contra los malos. La envoltura del muñeco decía «juega con inteligencia, nunca con armas de verdad»”. SCHWARZENEGGER, Arnold: *Desafío total. Mi increíble historia*. Editorial Martínez Roca. Madrid. 2012. Pág.: 443.*

reconocimiento que sus creadores o los actores que los interpretaron) o convertirse éstos en iconos o estereotipos universales. Confluyen pues la existencia cultural del personaje y la existencia biográfica del actor. No conviene olvidar que la identidad del personaje proviene del discurso del autor, de su unidad de sentido.

En su responsabilidad con los actores McTiernan ha de trabajar con la imagen de marca de estos, ya sean poseedores de una o estén en pleno proceso de construcción, y con su persona, equilibrando los intereses del intérprete con los del filme y con los suyos propios. John McTiernan siempre ha recurrido a la creación de un ambiente de trabajo donde la profesionalidad de los actores, como del resto del equipo, pueda salir a la superficie y redondear la obra cinematográfica.

*“Hay directores que crean interpretaciones directamente o al menos lo intentan. Yo básicamente intento crear un ambiente donde elegir y trabajar con profesionales, personas con habilidades. En general he tenido, con una o dos notables excepciones, éxito reconociendo cuando tengo delante de mí a un profesional o no. Y si tienes un profesional sencillamente déjale hacer su trabajo. Intenta ser un espejo para ellos, intenta ser un consejero, intenta entender que están haciendo y ayúdales a conseguirlo. Intento dejar margen a los actores para que desarrollen solos los personajes, para que les den forma y una personalidad y para ello debes dejarles cierta libertad con el diálogo. No puedes pedirles que repitan exactamente lo que dice el guión. Puedes discutir muchas cosas o concepto al principio, si. Hay otros directores, supongo, que intentan crear*



*interpretaciones o estrellas activamente, como Elia Kazan quien podría comenzar con un actor novato y ayudarlo a sacar su mayor rendimiento convirtiéndolo en una estrella. Yo no pretendo eso. No creo que eso sea particularmente exitoso dentro de una película porque el público siempre ve y conoce a la persona que está detrás. Me explico. Lo más normal es que un actor no entrenado no pueda poner un personaje en un filme. Saldrá con una suerte de no-personaje porque no han aprendido cómo se hace, cómo hacerlo salir, cómo mostrarlo. Entonces también puede tener actores entrenados. Ellos no pueden engañar al público sobre quiénes son, sobre cuál es su naturaleza básica. No puedes pretender en una película ser algún otro, algún otro que no eres tú. Tienes que encontrar aspecto de ti mismo, resaltarlos y llevarlos a cabo hasta el final, pero no puedes hacer realmente lo que ocurre en el teatro, que es crear y convertirte en una persona completamente diferente, o ponerte una máscara y convertirte en otro. En el teatro hay suficiente distancia y suficiente ilusión para que un actor como Olivier pueda salirse con la suya. Pero no puedes hacer o conseguir esto en un filme porque el público del algún modo siempre conoce el personaje básico, la naturaleza básica de la persona que está contemplando”<sup>736</sup>.*

---

<sup>736</sup> John McTiernan en EMERY, Robert J.: *The directors. Take two*. Editorial Allworth Press, Nueva York. 2002. Pág.: 177. El director continua ejemplarizando: “Hay algunos directores que lo usan brillantemente. Robert Redford lo hace todo el tiempo y de forma increíble. Lo hizo en “Gente corriente” donde la historia trata sobre qué está mal en esa familia. Contrató a Mary Tyler Moore quien es alegre y sonriente. Pero el público siempre sabrá que detrás de sus ojos está el alma de Rommel. Eso encaja perfectamente con la historia que esta contando y que finalmente es revelada. Lo que estaba mal en esa familia era esa mujer. Piensas que todo el mundo mete la pata y resulta que es ella quien lo impulsa todo y cómo conduce su mundo y no lo ves hasta casi el final. Fue un uso muy inteligente de ese fenómeno”. *Ibidem*.

McTiernan, al rodearse de profesionales, también en el caso de los actores, ha llegado a aprender mucho de ellos. Ese ambiente creativo para que el actor ponga en juego sus habilidades, ese *laissez faire* particular del estilo de trabajo de McTiernan, se reflejó durante el rodaje de **“La caza del Octubre Rojo”**, en el que consiguió la aprobación de todo un grande de la actuación como es Sean Connery y a quien observó durante todo el rodaje, un ejemplo de trabajo actoral magnífico.

*“Trabajar con Sean Connery es una alegría. No tienes que ayudarlo a desarrollar su rol. Sean es un muy buen profesional. Simplemente tienes que correr rápido y mantenerte a su altura. Es duro porque él no reacciona bien ante los tontos. Si no estás prestando atención puede llegar a comerte vivo. Sean y yo hablamos sobre el personaje. Le conté las nociones que yo tenía y luego escuche atentamente sus consideraciones. Él aportó cosas muy inteligentes, formas de tomar el control sobre los otros actores. El primer día de rodaje teníamos programada una escena relativamente larga. Había muchos actores en el set y eran unos críos, críos rusos que conseguimos y entrenamos. Pusimos en marcha una especie de academia naval y les instruimos para aguantar largas jornadas. Estábamos entrenando una tripulación submarinista en realidad. De hecho, había unos cuantos submarinistas reales en el reparto. Lo que iba diciendo, ese día Sean estaba trabajando e hizo llamar al asistente del director, vestido como un auténtico mando naval. Entonces comenzó a gritarle de todo, desde un lugar donde todos podían oír lo que sucedía. Gritaba de una forma muy severa, con la voz dura de una gran estrella. Yo pensé: «Sean está de muy mal humor y chico,*

*vamos a tener problemas». Tan pronto como Sean llegó junto al resto, esos pequeños chicos rusos se pusieron involuntariamente firmes. Los vi línea a línea y cada actor y no actor en el set se enderezaba involuntariamente cuando Sean estaba cerca de ellos. Fue entonces cuando me percaté de que todo aquello era deliberado y que Sean lo había planeado desde el principio. Lo que él estaba haciendo era que el resto de los miembros del reparto lo vieran y se comportaran ante él como si fuera realmente un capitán. Y lo hizo de una forma tan sencilla. A eso me refiero cuando digo que no puedes ayudar a Sean con un papel. Sólo tienes que asegurarte de mantenerte al día” (McTiernan en Emery, 2002, op. cit.. Págs.: 184).*

En definitiva, casi todo su trabajo consiste en promover el mejor ambiente de trabajo, un escenario capaz de sacar lo mejor de todos sus actores: *“Hay muy poca gente que pueda hacer de contrapeso a Arnold. Quería a alguien fuerte que fuese un gran actor y que tuviera un buen cuerpo y hay muy poca gente a la que considerar. Una vez hicimos la lista, Carl aceptó sin pensárselo. Arnold Schwarzenegger obviamente compite en todo lo que hace. Carl Weathers era un actor experimentado y bien entrenado y para Arnold fue una suerte de aprendizaje. Cuando un actor está empezando, lo mejor es buscarle un buen actor con quien trabajar. Así mejoran muchísimo sus interpretaciones. Arnold observaba a Carl trabajar para aprender de él. Hubo una gran competición. Compitieron en cosas de entrenamiento y otros sinsentidos. Pero lo más significativo es que Arnold estudiaba a Carl e intentaba aprender de él sobre actuación, porque él sabía, para aprender. Él lo cogió con la misma actitud que cogía sus competiciones de culturismo o competiciones deportivas. Tenía una gran*

*actitud en ese sentido*” (McTiernan en Emery, 2002, *op. cit.*. Págs.: 176). De esta forma el resultado final en el filme destaca por una mayor expresividad en el rostro de Schwarzenegger. Es ese ambiente de cooperación y trabajo el que más beneficia al filme<sup>737</sup>.

Aunque siempre se ha interpretado el cine de acción espectacular como un cine dominado por el hieratismo e inexpresividad de sus actores y personajes, para McTiernan este tipo de escenas conectan igual o de una forma mejor con el público:

*“Si alguien se ve envuelto en una acción fría, en peligro de muerte o en una proeza física realmente difícil, sus emociones no están desconectadas. Quiero decir, tienes un contexto emocional. ¿Qué sucede si estás plantado al borde de un edificio?, ¿o si estás cruzando un barranco o saltando por el hueco de un ascensor o algo por el estilo?. Si tu, el actor, no eres simplemente un superhéroe que se dedica a hacer este tipo de cosas, realmente piensas: «Jesús, me asusta hasta donde tengo que llegar pero tengo que hacerlo». ¿Cuál es el hilo emocional que atraviesa toda esa acción?. Tienes que asegurarte de que algo sigue latiendo. Afortunadamente el público experimenta esa emoción en medio de tanta actividad física. Si tú hablas a un actor de cruzar una habitación y encenderse un cigarrillo, intentas descubrir en qué contexto emocional sucede. Solo porque hables con un actor de*

---

<sup>737</sup> Todo ello es posible porque McTiernan siempre sabe elegir con quién trabajar, qué puede extraer de cada profesional de quienes se rodea y no suele equivocarse. En el caso concreto de Schwarzenegger, nuestro autor dijo de él: “No es ninguna exclusiva, Arnold Schwarzenegger es alguien muy inteligente. Detrás de su apariencia de gran lobo sonriente es un hombre realmente preocupado y atento a lo que le rodea”. Declaraciones recogidas en la entrevista publicada por *Cahiers du cinéma*. Número 577. Marzo. París. 2003. Págs.: 18-25.

*saltar desde una azotea con una manguera contra incendios como cuerda no significa que no exista un contexto emocional. Es lo mismo. Es otro momento en que el actor sabe mejor lo que está haciendo y por qué, incluso si el actor no es quien realmente lo hace y empleas un especialista. Llenando ese contexto emocional conseguirás una mejor toma donde el actor aparezca haciendo lo que hace”.* (McTiernan en Emery, 2002, *op. cit.*. Págs.: 178).

Los buenos ambientes de trabajo se ponen de manifiesto en que tanto McTiernan sobre sus actores como éstos sobre nuestro director, nunca tienen malas palabras, todo lo contrario, han quedado encantados de la profesionalidad y saber hacer los unos de los otros. Esto es lo que opinaba sobre Pierce Brosnan en el estreno de ***“El secreto de Thomas Crown”***: *“Pierce está enormemente agraciado, es un grandísimo actor. La gente cree que lo hace sin esforzarse pero no es verdad. Es un auténtico placer trabajar con él por la amplitud de sus habilidades y su capacidad para afinarlas. Es algo difícil porque, ya sabes, él es conocido por Bond y su personaje se parece a Bond, es cercano a él. Es difícil alejarlo de Bond y que siga siendo un personaje real, pero él lo consigue. Es fácil deshacerse de James Bond si le colocas una joroba y lo sacas babeando. Pero si es un maravilloso y poderoso hombre de negocios de cuarenta y dos años, ¿cómo lo alejas de Bond?. Aunque lo veas así, creo que estarás de acuerdo en que no es James Bond. Es un hombre diferente. Bien, ese es el resultado del trabajo de alguien que es realmente bueno, y Pierce lo es”.*

McTiernan ha confesado que para un director a quien frecuentemente se relaciona con películas de acción donde, en apariencia, la interpretación

es poco o nada relevante, es imprescindible saber manejar a los actores y a los equipos si se quiere sacar lo mejor de ellos mismos:

*“Durante el rodaje me apoderé de la técnica de Robert Altman: «Si puedes, contrata actores que puedan contribuir a la película y luego déjalos a su aire». No dije nada, pero vengo del teatro, así que me gustan los actores. Los ejecutivos del estudio creen que lo que necesitan son personas a las que les gusten los coches y las armas. «Necesitamos a un fan de los coches y de las armas para hacer un filme de acción». Así que oculté el hecho de que supiera algo sobre actores, o que me gustasen, o algo así”<sup>738</sup>.*

Le gustan los actores y sabe elegirlos para que sus rasgos personales, además de su imagen y su ‘persona’, puedan incorporarse con facilidad y coherencia a la narración, como sucede por ejemplo con el papel de John Travolta en *“Basic”*: *“El papel de Tom Hardy obliga a John a ser lo que de él el público espera: vivaz, travieso y un poco extravagante. Lo que siempre he admirado de John es su irreprimible sentido de la felicidad. No importa que personaje esté interpretando, siempre se puede ver que se lo está pasando en grande haciéndolo”<sup>739</sup>*. McT termina sentenciando: *“Para mí, John es el mejor actor en lengua inglesa...Es genial, solo me arrepiento de no poder ofrecerle un papel mejor. Había creado un papel totalmente increíble para él junto a Robert De Niro, pero el proyecto al final no salió. De esto hace ya tres años. John es un hombre muy interesante, muy profesional, siempre hace los deberes”* (Declaración

---

<sup>738</sup> Extraído de los comentarios del director de la edición en deuvédé de *“Depredador”*. Véase bibliografía.

<sup>739</sup> Extraído de los comentarios del director de la edición en deuvédé del filme. Véase bibliografía.

realizada para la entrevista con la revista *Sofilm*, número 17, noviembre de 2014. Barcelona. Págs.: 40-50).

En algunas ocasiones el trabajo con los actores, con todo el elenco y no sólo con los protagonistas o grandes estrellas es imprescindible para obtener un resultado más que satisfactorio. Ya lo hemos visto en el caso de los chicos rusos seleccionados para *“La caza del Octubre Rojo”*, y también vuelve a suceder en el rodaje de *“Rollerball”* donde McTiernan rodó, al comienzo de la producción, unos cuantos entrenamientos de los juegos mientras los actores se acostumbraban al pseudo-deporte. Dibujaba escenas en una pizarra, como si de un entrenador de verdad se tratase, imitando la forma de la pista y las ponían en práctica. Esas tomas se acabaron montando para ver el resultado final y que tanto los actores como el equipo técnico tuviera una visión de las imágenes mentales que por la cabeza de McTiernan circulaban en relación a cómo debía representarse el Rollerball en la pantalla.

Los actores también han sabido reconocer las virtudes de John McTiernan para la dirección. Uno de sus productores afirmaba esto de él: *“Es un gran director de películas de acción. Tiene talento para coger un guión, infundirle mucha energía y contar una gran historia. Lo que quieres de un director es que sea un gran narrador”*. Algunos de sus actores no han escatimado en elogios hacia el director: *“John McTiernan tiene un gran talento para visualizar una película y rodar lo que quiere, sin perder el tiempo ni andarse con chorradas”* (Shane Black, actor y guionista para McTiernan y director de cine también). *“McTiernan es un gran director de actores, no sólo un director que hace películas bonitas. Tiene un motivo de por qué una escena debe ser de tal forma y cuál debe ser la motivación del*

personaje” (Bill Duke, actor de *“Depredador”*). *“Es probablemente uno de los individuos con mayor inventiva que he conocido. Es brillante, pero además de ser brillante es un gran director de actores, un director orientado a la acción que solo puedes pensar de él como en un gran director de acción”* (Collen Camp, actriz para McTiernan en *“Jungla de cristal. La venganza”* y *“El último gran héroe”*). Es un gran director de actores, le gustan los actores, pero, como ya hemos señalado, no le gusta nada el juego de Hollywood, y una de las peores cosas que pueden darse en el entorno de un actor de Hollywood es lo que se denomina como «séquito»:

*“A menudo, una de las cosas más difíciles de tratar con una estrella es el séquito, porque tienes ante ti a un grupo de personas que viven a costa de una persona, el actor, y las más de las veces son peligrosos porque se creen más importante de lo que realmente son y asustan y espantan al director y a la estrella. Ellos comercian con las inseguridades del actor. Si tú ves a alguien como Sean Connery, quien no es inseguro, no encontrarás cerca de él a ningún séquito. Nadie merodeando. Él no trata con gente como esa. Algunos otros actores y estrellas tienen falanges de ellos a su alrededor. Siempre están dando consejos para su vestuario y peluquería o sobre quién debe bombear el retrete de su caravana o algo como eso, y a menudo tienes que negociar y llegar a un acuerdo con esos idiotas”* (McTiernan en Emery, 2002, *op. cit.*. Págs.: 187).



Pues bien, tras lo expuesto, podemos concretar el trabajo de director de orquesta de John McTiernan en el siguiente estilema relativo a su trabajo con los equipos técnico y artístico:

*“El trabajo con los equipos técnico y artístico está caracterizado por lo que John McTiernan denomina ‘unidad de mando’, estableciendo con técnicos y actores una línea de comunicación y dirección directa, construyendo un ambiente de trabajo creativo que destaca por la responsabilidad del «dejar hacer»”.*

John McTiernan procura rodearse para la realización de sus películas de todo un equipo de profesionales creativos que le permiten alcanzar una armonía incuestionable entre los elementos técnicos y artísticos que conforma la producción de un filme.

A través de esa «unidad de mando» equilibra los intereses de las estrellas (actores) con los suyos propios y con los del filme, incorporando a la coherencia narrativa la imagen de marca (rasgos) y la «persona» del actor logrando de ellos excelentes actuaciones, pudiendo incorporar pequeños detalles que completan el significado de la construcción narrativa de los personajes y sus acciones, describiéndolos con claridad, enmarcando sus personalidades, sus interrelaciones y sus estados anímicos.

## **VI. 15. Otros elementos de la realización de un filme.**

No podemos adentrarnos en el territorio del espectador cinematográfico sin aludir antes a algunos de los elementos intervinientes en la realización de un filme, elementos menores si se quiere (aunque no lo son tanto), y en los que la labor de McTiernan, presente como se requiere en todo buen director de cine, puede considerarse menor para constituirse como un estilema autorial con entidad propia. Son estos unos factores u oficios del cine por utilizar las palabras de Michel Chion en los que la personalidad del director y por ende su sello de autor ya queda impresa gracias a su excelente dirección de equipos, como hemos analizado en el punto anterior. Nos referimos por ejemplo a la selección de asesores, coreógrafos, maestros de armas y entrenadores –importantes para que el resultado en una película de acción sea lo más correcto posible y que se ha hecho notar en algunas de las películas de McT: *“Una selección realista de armas, un buen consejero en armas y un buen entrenador militar le dieron un toque adicional de realismo a la película”*<sup>740</sup>-, profesores de diálogos, equipos de constructores, de pintores, encargados del aparato eléctrico, figurinistas, diseñadores de vestuario o maquilladores y peluqueros, entre otros muchos.

Como ya hemos señalado con anterioridad inmediata, en la dirección de equipo ha de primar la unidad de mando, la dirección de McTiernan dentro de un ambiente de trabajo creativo y responsable, al tiempo que se construye un filme envuelto en ese halo de artesanía e inventiva que hemos

---

<sup>740</sup> Extraído de los comentarios del director de la edición en deuvédé de *“Depredador”*. Véase bibliografía.

destacado dentro de los estilemas que van conformando su sello de autor. Queremos pues, lo más brevemente posible, destacar algunos de estos aspectos menores pero sin los cuales no sería posible la correcta realización del filme y mucho menos la consecución de los objetivos pretendidos por el máximo responsable del mismo, John McTiernan; y queremos destacarlo en la mayor de las medidas posibles a través de las palabras de nuestro autor o de sus colaboradores.

Ya hemos estudiado con detenimiento la aplicación de los efectos especiales visuales en el cine de McTiernan, en cierto sentido dominados por esa necesidad de conseguir un resultado verosímil que, en entendimiento de McT, solo es alcanzable mediante la construcción artesanal de determinados elementos dentro de la producción del filme (con los consecuentes ahorros económicos y que permiten desviar parte del presupuesto a otros menesteres más centrados en aspectos esencialmente narrativos, pues, como ya se ha visto, la narración, la historia, lo que se está contando, es, sin lugar a dudas, lo más importante en la producción de una película para John McTiernan). También hemos podido ver como el empleo de las nuevas tecnologías en un filme como *“Depredador”* puede resultar una experiencia de lo más agotadora, experiencia que McTiernan repitió durante la realización de otra película donde la tecnología formaba parte integrante de la narración, *“La caza del Octubre Rojo”*:

*“Lo agotador de los submarinos reales está en el problema que supone que su ingeniería está diseñada para ser extraordinariamente perdurable, durante, en efecto, batallas navales dignas. Todo está hecho de acero y su aspecto es muy sencillo y poco atractivo, como pasado de moda. Todo tiene su*

*lugar particular porque han aprendido que esa es la mejor forma de disponerlo. Cada pieza del equipamiento en un submarino está ahí en su sitio porque es probable que alguien aprendiera que ese era su sitio a costa de su vida. Dije a los diseñadores que cada pieza del equipamiento de los submarinos debía funcionar de la misma forma en cómo lo haría en un submarino real en uso, lo que se hizo en función de una tripulación americana. Pudimos usar submarinos reales y ellos aprendieron exactamente cómo funcionaba cada pieza de su equipamiento. Todos los diales están en el lugar correcto y todo es preciso excepto el estilo en que está construido. Simplemente les dije: «¡Actualizadlo!». Era como si la marina nos hubiera dicho: «En lugar de acero estamos construyéndolos con tecnología de aeronaves. Vamos a usar plástico y cosas preformadas así que su aspecto final será más parecido a la cubierta de vuelo de un 747», por ejemplo. Lo irónico es que cuando alguien de la marina visitó el set, miró alrededor y preguntó alarmado dos o tres veces cómo habíamos llegado a esos cambios en la construcción de las naves. Les expliqué que simplemente aplicamos tecnología de aeronaves en vez de tecnología naval. Entonces se relajaron un poco y me explicaron que eso era exactamente lo ellos estaban haciendo en el diseño del submarino Lobo de Mar y que estaban a punto sacar a la luz su primer prototipo. Se suponía que era supersecreto y nosotros habíamos tropezado con ello. Pensaban que tenían alguna filtración”.*

Vemos que la solución más asequible resulta ser la más acertada. Gracias a la tecnología de las aeronaves el resultado es que los submarinos

aparecidos en la película tienen un aspecto mucho más atractivo sin perder un ápice de realismo, como la marina hizo saber al propio McTiernan. La obtención de este tipo de soluciones es habitual en el diseño de producción de John McTiernan porque trabaja, ya lo hemos anotado, con un programa de ingeniería y arquitectura para la construcción de los que serán escenarios importantes dentro de sus obras cinematográficas. Algunas de sus películas, por ese y otros motivos, son cercanas a las producciones de bajo presupuesto, más pequeñas e independientes, pero no es este el terreno por el que se mueve McTiernan, no es, en sus propias palabras, ‘su mundo’: *“El sistema de producción de los grandes estudios forma parte integrante de su manera de aprehender el cine, y uno siente que todo depende, para el autor de “El último gran héroe”, de los sueños de un niño: una voluntad de recrear mundos a la manera de un gigante con poderes extraordinarios”* (*Cahiers du cinéma*, número 690, junio. París, 2013. Pág.: 96).

Otro de los aspectos destacables es el diseño del vestuario pues, como es bien sabido, cuando éste se ve impulsado por una buena narración puede trascender su función original y cobrar vida propia entre el público, convirtiéndose en icónico, como ocurre por ejemplo con el sombrero y la cazadora de Indiana Jones o, nos gusta pensar, la camiseta interior de tirantes destrozada y llena de manchas de sangre y suciedad que porta John McClane en las dos entregas de *la jungla* dirigidas por McTiernan (y que supone un nuevo uso dado a la prenda más allá de los míticos que incorporaran en algunos de sus papeles excelentes actores como por ejemplo Marlon Brando).

Aunque su papel pueda ser considerado menor o su resultado menos visible, en ocasiones, las más de las veces considerado como secundario o asociado irremediablemente a la ‘moda de Hollywood’<sup>741</sup>, los diseñadores de vestuario colaboran estrechamente con el director para la obtención de los mejores ropajes que completen la caracterización de los personajes. Es quizás por ello que McTiernan, en algunos de sus filmes, haya colaborado con la que fuera su mujer en el diseño del vestuario. También hemos de tener muy presente la importancia que recae sobre el vestuario en el mundo teatral, mundo del que procede McTiernan:

*“En el Hollywood actual, el diseño de vestuario sigue –con poquísimos cambios- un método de trabajo utilizado desde sus orígenes en el teatro: partir de las reuniones iniciales con el director, que es quien interpreta el texto, para llegar a la aparición del actor vestido en el escenario [...] Los diseñadores se reúnen con el cineasta, leen el guión y dedican mucho tiempo a la investigación...el diseñador y el director comparten ideas, que pueden ser simples bocetos, fotografías o vestuario real...el diseñador debe adecuarse a la historia que se va a contar y al director, que es quien toma las decisiones definitivas sobre el vestuario”* (Nadoolman Landis, 2003, *op. cit.*, Págs.: 7 y 9).

El vestuario inicia y termina la definición, la caracterización, de los personajes porque, antes de que éstos pronuncien una sola palabra, las más

---

<sup>741</sup> “Una de las consecuencias de la estrecha relación entre el público y los actores es que el papel que desempeña el diseñador de vestuario se vuelve invisible. Las estrellas son tan influyentes, tan omnipresentes, que al público le resulta imposible creer que exista una persona responsable del vestuario que llevan. La narración de historias –función original del vestuario- cae en el olvido”. NADOOLMAN LANDIS, Deborah: *Diseñadores de vestuario*. Editorial Océano. Barcelona. 2003. Pág.: 8.

de las veces pero no siempre, su vestuario ya ha hablado por ellos como defiende Deborah Nadoolman Landis (Presidenta del Gremio de Diseñadores de Vestuario en Hollywood). En este sentido, y salvo en determinados género cinematográficos como el histórico o de época o la fantasía científica por ejemplo, el vestuario debe ser lo bastante parecido al aspecto del público para no llamar en exceso la atención, pero también debe diferenciarse o ir diferenciándose durante el filme lo suficiente para responder a las necesidades de la narración. Es lo que ocurre con la ropa que viste John McClane en “*Jungla de cristal*” y “*Jungla de cristal. La venganza*”, pues su indumentaria es de lo más sencilla y habitual entre el público, pantalón y camiseta interior de tirantes acompañada, a veces, de una camisa desabrochada. Este tipo de vestuario lo define todavía más como el «héroe de clase trabajadora», pero, al mismo tiempo, y conforme avanza la narración va respondiendo a las necesidades de ésta, pues refleja el daño físico sufrido por el personaje y redondea su fragilidad, su debilidad. La repetición sitúa al personaje y al público en un espacio fácilmente reconocible que favorece la legibilidad del filme, al tiempo que supone un pequeño guiño entre director y su público. El uso repetitivo de la vestimenta como elemento indispensable en la definición del personaje está articulado de forma irónica en el filme “*El último gran héroe*” que demuestra tanto el buen sentido de humor de McTiernan para con sus propias películas como la cercanía existente entre estos personajes de acción y los dibujos animados, cuyos personajes visten, por muchos años que pasen, siempre de la misma forma (ya con anterioridad en el mismo filme establece dicha unión al encadenar la ensoñación de Danny y su Hamlet de acción con los dibujos animados del Coyote y el Correcaminos). En la película citada, al comienzo de la misma, vemos aparecer por encima de los coches de la policía a Jack Slater, quien viste botas de piel de

serpiente, vaqueros, camiseta roja ceñida y cazadora de cuero. Es un vestuario caracterizador y definitorio que porta en todas sus películas, hasta ese momento tres, y que también llevará en la cuarta; es tan identificativa que la gran maqueta del personaje que adorna las calles neoyorquinas donde se estrena el filme refleja el mismo diseño. La alusión al vestuario directa que realiza McTiernan se produce cuando Slater y Danny llegan al gris apartamento del primero y donde descubrimos, después de que el héroe de acción dispare contra el armario donde se esconde un atacante, porque siempre lo hay, que toda la ropa que posee el personaje es idéntica. El armario se encuentra lleno de pares de botas de piel de serpiente, vaqueros, camisetas rojas y varias cazadoras de cuero. Si el vestuario se diseña para que lo vista un personaje en una escena concreta, en un arco emocional concreto, añadiendo información esencial para contribuir al objetivo narrativo del director, lo que aporta el ropaje mostrado por McTiernan es un sentido irónico relativo a la unidimensionalidad de los personajes planos característicos de determinadas producciones cinematográficas de acción; son tan esenciales los rasgos, tan de brocha gorda, con los que se define un personaje en este tipo de filmes que incluso su vestuario contribuye a esta uniformidad, es por ello que lo ideal, desde un punto de vista humorístico, es que el armario de estos personajes esté repleto del mismo conjunto característico.

Otras veces las necesidades del vestuario están estrechamente relacionadas con la obtención de un mayor realismo o verosimilitud, siempre en función de la lógica del relato, es decir, de la lógica de la narración. Por ello, por ejemplo, el personaje de la Capitana Osborne en “*Basic*” no lleva el habitual uniforme femenino militar (falda y chaqueta) sino pantalones y botas, además de sugerir, McTiernan, que la actriz



calzara botas con alzas y pesos para aumentar su presencia, para hacerla parecer más alta y con un caminar más pesado pero al mismo tiempo decidido e implacable.

Otros elementos importantes para la correcta realización del filme los encontramos en la búsqueda de localizaciones; ya vimos como tras los problemas surgidos en la primera parte del rodaje de *“Depredador”*, McTiernan no deja que nadie elija por él los escenarios donde rodar sus filmes. McTiernan colabora estrechamente con sus directores de fotografía y con sus diseñadores de producción para localizar entornos que completen en realismo del filme y les permitan al mismo tiempo, y siempre respetando las leyes locales y los entornos naturales como se merecen, realizar construcciones artesanales para completar la escenificación. Por ejemplo, tanto en *“Depredador”* como en *“Basic”* fue necesario construir árboles artificiales de poliestireno para redondear el escenario –levantados a escala ya sea porque no existen en dicho lugar ejemplares lo suficientemente altos como porque se pretenda aumentar la tensión y la claustrofobia del entorno- y facilitar los movimientos de la cámara y el equipo, además del de los actores, por el espacio. En *“Basic”* se rodó en un terreno bajo ocupado por robles donde fue necesario crear montículos y promontorios, se diseñaron y construyeron árboles desde las grandes raíces hasta los hongos que los recubren gracias al empleo de masillas, espumas y diversos materiales de escultura. Los equipos eléctricos, por ejemplo, tenían que encaramarse a estos árboles para ejercer su trabajo correctamente durante el rodaje. En palabras de diseñador de producción del filme, Dennis Bradford, *“lo realmente complicado es hacerlo funcionar para el equipo y que se puedan colocar las cámaras y otros elementos como los ventiladores de forma adecuada”* (Extraído de los comentarios del director de la edición en

deuvedé del filme). Algo similar ocurrió durante la producción de **“Rollerball”** donde se recurrió a la construcción de la pista completa del juego en una antigua fábrica de cemento cuyo uso comenzó a darse desde el momento en que comenzó su realización, con los ya citados entrenamientos que sirvieron para que los actores se habituaran a la práctica del pseudo-deporte y consiguiendo que los oponentes de los protagonistas, siempre los mismos actores pero actuando como diferentes equipo, tuvieran, con las prácticas y el tiempo oportunos un comportamiento más perfeccionado de equipo.

Finalmente podemos añadir la construcción de los vehículos implicados en sus películas, tanto los que forman parte de la narración como los que se van a emplear en la realización, en el rodaje. Ya hemos citado la construcción ‘frankensteiniana’ del vehículo que combinaba diversos componentes para portar sobre sí la cámara y a su operador y poder obtener las mejores tomas siguiendo el recorrido de los caballos por los bosques brumosos de **“El guerrero número 13”**. En **“Rollerball”** por otro lado por ejemplo, la construcción de determinados vehículos fue especialmente delicada porque McTiernan quería utilizarlos, además de parte integrante de la narración, como elementos técnicos con los que rodar. Es decir, quería poder utilizar algunas de las motocicletas para poder mover la cámara lo más cerca posible de los actores-jugadores por la pista en forma de símbolo infinito. McTiernan encontró en España una determinada motocicleta especialmente ligera a las que se añadieron determinados elementos y armazones de materiales resistentes de coches de carreras sin que restaran agilidad a los vehículos pero garantizando la seguridad. Su carrocería era especial y los motores no muy potentes y eso permitió que pudieran a un mismo tiempo ser empleadas y personalizadas

para cada uno de los personajes que las portan en el filme y también para que el operador pudiera moverse con libertad y seguridad dentro de la pista y cerca de los actores (tal cercanía no posibilitó el uso de especialistas o conductores especializados y fueron los actores mismos quienes jugaran al Rollerball), obteniendo así una tensión, un riesgo y una adrenalina que el público pudiera experimentar de la forma más directa posible.

Hemos alcanzado todos y cada uno de los aspectos dentro de la realización de un filme en los que la labor del director, de John McTiernan, se sitúa en primera fila hasta el punto de determinar su sello de autor. Estos últimos aspectos estudiados pueden ser considerados menores dentro del sello de autor pero igualmente cobran una importancia capital en la producción dentro de los objetivos perseguidos por nuestro autor cada vez que se embarca en la realización de una película y que hemos estado citando a lo largo de las páginas anteriores.

Dejaremos a partir de aquí esta senda para recorrer otra complementaria en la definición del sello de autor de McTiernan que estamos pretendiendo y que tiene por objeto el complejo mundo del espectador cinematográfico donde intentaremos desentrañar las características del mismo y la relación que guarda John McTiernan con su público para obtener, siempre que así sea posible, nuevos estilemas con los que completar el sello de autor de John McTiernan y ver definitivamente cuales son las conclusiones que podemos obtener de nuestra investigación y si refutamos o confirmamos las hipótesis planteadas al inicio de estas páginas.

## **VI. 16. John McTiernan y el espectador de cine.**

Para poder esclarecer cuál es la relación que un director como John McTiernan tiene con el espectador de cine o con ‘su’ espectador de cine y comprender de qué forma se producen las respuestas del espectador tipo ante sus obras, si existe o no un sistema de retroalimentación mediante el cual los comportamientos del público influyan en las decisiones futuras de McTiernan y viceversa, las elecciones del autor condicionan elecciones ulteriores del público o de ‘su’ público, o qué conceptos plantea nuestro director sobre sí mismo y sobre sus obras en tanto que están destinadas a un ámbito de consumo, en otras palabras, cómo se hace un nombre dentro de la industria y entre el público-espectador de cine, así como la relación de la violencia mostrada en sus películas –las más de las veces adscritas al género de acción dominado por la espectacularidad y la violencia-, su recepción y consecuencias, para todo ello, nos es necesario conocer en primer lugar algunos conceptos fundamentales sobre el espectador de cine, un camino sobradamente hoyado y en el que por tanto, sin querer tampoco pasar de puntillas, nos detendremos lo más brevemente que nos sea posible pero teniendo siempre presente la complejidad e importancia de dichos conceptos para profundizar más en la enunciación de los estilemas que forman el sello de autor de John McTiernan.

Existen varias formas de considerar al espectador de cine; nosotros seguiremos los hitos establecidos por los autores y las voces autorizadas a lo largo de la historia del cine, aquellas que afirman que el espectador es entendido como formante de una unidad superior a la que llamamos público, de forma genérica, pero que si se decanta por la práctica social de

ir al cine, lo entendemos como público de cine. Una «población» -en su sentido sociológico- que puede estudiarse desde ópticas diversas pero siempre interrelacionadas entre sí y con la producción cinematográfica, como pueden ser económica, sociológica, estadística, etcétera. Por nuestra parte, y siguiendo los objetivos que hemos establecido al comienzo de la presente investigación doctoral, nos decantamos por una perspectiva estética en tanto que existen “*interacciones entre la evolución del público de cine y la evolución estética general de los filmes*”<sup>742</sup>. Dentro del fenómeno audiovisual fijaremos nuestra atención en la relación que establece el espectador con el filme como experiencia individual, psicológica, estética, esto es, subjetiva, en palabras de Aumont y sus camaradas, nos centraremos en el sujeto-espectador. En caso contrario, puede conllevar una carga de acientificidad basada en percepciones personales exclusivamente, un mero compendio de opiniones y reacciones difícilmente de generalizar salvo por medio de la estadística. La cuestión más importante es, teniendo esto en cuenta, ¿es posible hacer ciencia?

Podemos establecer tipos más o menos estandarizados de personalidad que nos permiten hablar de generalidades sobre sujetos individuales frente a estímulos similares. La psicología experimental, nacida al tiempo que el cinematógrafo, y las teorías de la percepción, esencialmente la visual, conocida como *Teoría de la Gestalt*, dedicaron muchos esfuerzos a analizar el fenómeno cinematográfico y las condiciones psicológicas en su recepción<sup>743</sup>. Entre sus logros, además del ya señalado

---

<sup>742</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 227.

<sup>743</sup> El primer laboratorio psicológico específicamente experimental fue fundado en 1879 por Wilhelm Wundt. Uno de sus alumnos, Hugo Münsterberg, el primer teórico verdadero del cine para muchos (opinión que compartimos) centró algunas de sus obras en la recepción del filme por parte del espectador, concretamente en las relaciones entre la naturaleza de los medios fílmicos y la estructura de los filmes

de descubrir la responsabilidad del denominado «efecto phi» en la producción de movimiento aparente (esencia del cine)<sup>744</sup>, se encuentra la concepción del **cine como un proceso mental**, en palabras de uno de sus teóricos, Hugo Münsterberg, *un arte del espíritu*, **el arte de la atención**, es un registro organizado según las mismas vías por las que el espíritu da sentido a lo real; **de la memoria y de la imaginación**, que permiten dar cuenta de la comprensión o la dilación del tiempo, de la idea de ritmo, etcétera, y de la propia invención del montaje; y **de las emociones**, estadio supremo de la psicología que se traduce en el propio relato, la unidad cinematográfica más compleja puede analizarse en términos de unidades más simples y responder al grado de complejidad de las emociones humanas.

Jacques Aumont, Alain Bergala y demás teóricos que han seguido estos logros, concluyen las reflexiones del siguiente modo:

*“De la simple ilusión de movimiento a toda la gama compleja de las emociones, pasando por los fenómenos psicológicos, como la atención o la memoria, el cine en su totalidad está hecho para dirigirse al espíritu humano imitando sus mecanismos: psicológicamente hablando, el filme no existe ni en la película, ni en la pantalla, sino tan sólo en el espíritu, que le da su realidad. La tesis central de Münsterberg se formula así: «El cine nos cuenta la historia humana superando las formas del mundo exterior –a saber, el espacio, el tiempo y la causalidad- y*

---

(siguiendo la influencia heredada, como buen alemán, de Kant sobre las categorías del espíritu humano). Otro teórico destacado, Rudolf Arnheim, examinó en algunas de sus obras el mismo fenómeno, en *El pensamiento visual* (1976) y *Hacia una psicología del arte* (1980).

<sup>744</sup> Como propiedad del cerebro, desechando la llamada persistencia retiniana, y sobre cuyas bases se asienta la teorización moderna.

*ajustando los acontecimientos a las formas del mundo interior –a saber, la atención, la memoria, la imaginación y la emoción-»*  
(Aumont *et al*, 1985, *op. cit.*. Pág.: 229).

Se asigna por tanto un lugar muy preciso al espectador. El concepto de espectador ideal, muy desarrollado por los semióticos (a partir de Umberto Eco especialmente), plantea esta misma cuestión ubicacional pues la película funciona idealmente para el espectador, ya sea desde el nivel más simple de la reproducción mecánica del movimiento hasta el más complejo de las emociones y la ficción; emociones que tratan de empatizar con el funcionamiento del espíritu del espectador. El espectador, por lo tanto, utilizando el término de los autores franceses citados, actualiza un filme ideal, abstracto, que sólo existe por él y para él.

Para Rudolf Arnheim, desde la escuela gestáltica, el espíritu humano da sentido a lo real, y también a sus características físicas, el color, la forma, el tamaño, el contraste, la luminosidad, etcétera, etcétera. Los objetos del mundo son producto de las operaciones del espíritu, a partir de nuestras percepciones; la visión es pues, una actividad creadora del espíritu humano.

Estas ideas no superadas hoy día se encuentran citadas en las grandes obras de los teóricos cinematográficos, desde Christian Metz hasta Jean Mitry.

Umberto Eco, como ya hemos dicho, desde una perspectiva semiótica, reflexiona sobre la postura real e ideal del espectador en un proceso comunicativo que enlaza directamente con las precauciones de

satisfacción que cualquier director de cine, McTiernan entre ellos, se plantea en sus obras, muchas veces por necesidades puramente económicas, pues el éxito en taquilla de un filme posibilita la existencia de otro futuro las más de las veces. Eco nos dice que para realizarse como lector modelo, que nosotros interpretamos como espectador modelo, el lector empírico tiene ciertos deberes filológicos, el deber de recobrar con mayor aproximación posible los códigos del emisor. De ello podemos deducir que la habilidad de un autor, de un director de cine, se encuentra en saber a qué público va destinado su mensaje, su película, si es aceptada y por qué o por qué no. Los conceptos de descodificación aberrante y de diccionario personal son aquellos que manejamos constantemente a la hora de enfocar la producción cinematográfica como comunicación global.

Sea como fuere, es a partir de estos primeros trabajos cuando surge una corriente de pensamiento concreta, destinada a responder preguntas tales como: ¿cómo inducir emociones a partir de la representación fílmica?, ¿cómo influir en el espectador?, en otras palabras, ¿cómo «manufacturar» al espectador?.

## **VI. 16. I. El espectador de cine.**

*“Puesto que los mecanismos íntimos de la representación fílmica «se parecen» a los de los fenómenos psicológicos esenciales, ¿por qué no considerar esta similitud bajo el ángulo inverso?. Dicho de otro modo, ¿cómo, a partir de la representación fílmica, inducir emociones?, ¿cómo influir al espectador?”* se preguntaban, en relación con las primerísimas



corrientes de pensamiento crítico-teórico basadas en premisas psicológicas, Aumont y sus camaradas (1985, pág.: 231).

Crear algo que estuviera más allá de su sentido significativo o mecánico de reproducción de la realidad era lo que pretendía Georges Méliès mediante su entretenimiento mágico, o, con una finalidad totalmente opuesta, la propaganda, crear ambientes, ideas, etcétera, por parte de los grandes maestros del cine soviético como Eisenstein o Pudovkin. David W. Griffith fue el primer director en jugar con la emotividad del espectador, en su estado más puro químicamente hablando, como demuestran sus siempre imitados desde entonces «salvamentos en último minuto» en por ejemplo *“El nacimiento de una nación”* (1915). Había pues, en los cineastas y críticos pioneros, una conciencia preclara de los medios de acción psicológicos del cine. La institución del cine soviético como medio de expresión, comunicación, educación y propaganda (recuérdese que para Lenin la séptima era, de todas las artes, la más importante), así como las primeras experiencias de Kulechov y su afamado taller lo demuestran, pues trataban las posibilidades del montaje como materia de imposición de un sentido. Aunque Kulechov no consideró, directamente al menos, las consecuencias de sus montajes en la relación entre filme y espectador, Pudovkin, uno de sus alumnos, sí que lo hizo:

*“En psicología hay una ley que dice que, si una emoción da origen a determinado movimiento, la imitación de ese movimiento permitirá evocar la emoción correspondiente [...] Es preciso comprender que el montaje es un medio para constreñir deliberadamente los pensamientos y las asociaciones del espectador [...] Si el montaje está coordinado en función de una*

*serie de acontecimientos escogidos con precisión, o de una línea conceptual clara, agitada o calmada, tendrá respectivamente un efecto excitante o calmante sobre el espectador”.*

Sobre este breve ensayo opinan Aumont y sus compañeros que:

*“Esta concepción es ingenua: pone de forma muy simplista una equivalencia, incluso una similitud, entre los acontecimientos filmicos y las emociones elementales, postulando así, al menos de manera tendenciosa, la posibilidad de una especie de cálculo analítico de las reacciones del espectador”<sup>745</sup>.*

Lo importante es la idea de influencia ejercida sobre el espectador por el filme. Si durante los años veinte del siglo pasado se dio un mayor número de teóricos que desarrollaron estos conceptos, se debió, en gran parte, a la propaganda empleada durante la Primera Guerra Mundial, cuyas técnicas se perfeccionarían en la segunda contienda global, donde destacó por encima de cualquier otro, el Ministro de Propaganda del Tercer Reich, Joseph P. Goebbels, quien era psicólogo.

La relación entre los acontecimientos cinematográficos y las emociones más elementales, en caso de darse de forma directa, permitiría obtener una suerte de cálculo analítico de las reacciones del público con lo que se podría formar una especie de ‘biblia’ o reglamento que seguir para la producción de cada película, a modo de recetario. Lo importante,

---

<sup>745</sup> Aumont *et al*, 1985. Pág.: 233. Se cita el opúsculo editado por el propio Pudovkin en 1926.

repetimos, es el concepto de influencia sobre el espectador<sup>746</sup>, más que su desarrollo, el cual dependerá de variadas circunstancias más o menos complejas.

El dominio de la forma fílmica se alcanza por medio de la habilidad del autor para manejar el ‘catálogo’ de estímulos elementales, de efectos previsibles, y de su combinación (las denominadas «tablas de montaje» de cineastas soviéticos como Eisenstein, Pudovkin o Kulechov tienen ahí su origen); aunque puedan considerarse hoy día cuando menos, discutibles.

El espectador se familiariza con formas y actuaciones, más o menos de forma consciente que por su efectividad, y por la ley científica del ensayo-error se convierten en estilo general y, dentro de lo narrativo audiovisual normativo, encontraríamos por repetición ciertos elementos donde ubicar las señas de identidad de un autor o creador concreto. Esas señas de identidad son el sello, el estilema de autor.

*“Los estudios cinematográficos se van a interesar en primer lugar por las condiciones psicofisiológicas de la percepción de la imágenes de la película. Más tarde aplican los métodos de la psicología experimental y multiplican los test que permiten observar las reacciones de un espectador en determinadas*

---

<sup>746</sup> Una idea, más allá de Pudovkin, tomada por los grandes cineastas soviéticos como Vertov, quien escribía en 1925: “La elección de los hechos fijados en una película sugerirá al obrero o al campesino el partido que debe tomar. Los hechos recogidos por los kino-observadores o cine-corresponsales obrero se organizan por los cine-montadores según las directrices del Partido. Introducimos, en la conciencia de los trabajadores, hechos (grandes o pequeños) cuidadosamente seleccionados, fijados y organizados, tomados tanto de la vida de los propios trabajadores como de la de sus enemigos de clase”. O por Eisenstein, quien afirmaba, también en 1925: “El producto artístico es ante todo un tractor que labra el psiquismo del espectador según una orientación de clase dada. Arranca fragmentos del medio ambiente, según un cálculo consciente y voluntario, preconcebido, para conquistar al espectador después de haber desencadenado sobre él estos fragmentos en una confrontación apropiada”. Citados por Aumont et al, 1985. Pág.: 234.

*condiciones y extrayendo las conclusiones de esos estudios se puede crear una serie de trucos o recetas que constituyen una gramática de intenciones que sirva al creador para conseguir captar del público y producir en él las sensaciones que desee transmitir, eso sí, sin que existan excepciones a esas reglas que además están condenadas a depender de circunstancias externas como el espacio y el tiempo concretos en los que se desarrollan. En otras palabras, cada país, o región, o continente en cada una de las épocas tienen una serie distinta de trucos de cocina de realización”<sup>747</sup>.*

El impacto emocional y el poder del cine se hicieron más patentes tras los conflictos bélicos de la centuria pasada y surgió la necesidad de desarrollar una ‘filmología’ que fuera más allá de constatar la verdad más elemental –que un filme impresiona a su público- para aclarar el cómo y el por qué de esa impresión. Esta vertiente llevó, en un primer momento, a “*las inmediaciones de la «semiología» médica*”, en palabras de Jacques Aumont y Alan Bergala (específicamente fisiológicas), pero lo verdaderamente interesante fue desarrollado con posterioridad, desde posturas más cercanas a la estética del filme, como la llevada a cabo por Etienne Souriau con el objetivo de desentrañar los niveles que intervienen en la estructura del universo fílmico, ocupando un lugar destacado el «**plano espectadorial**», “*aquel donde se realiza, en acto mental específico, la intelección del universo fílmico (la diégesis) según los datos ‘pantallísticos’ [...] Todo hecho subjetivo que pone en juego la personalidad psíquica del espectador [...] Los hechos espectadoriales se*

---

<sup>747</sup> CALDEVILLA DOMÍNGUEZ, David: *El sello de Spielberg*. Editorial Visión Net. Madrid. 2005. Pág.: 238.

*prolongan más allá de la proyección: integran principalmente la impresión del espectador a la salida del filme y todos los hechos que se refieren a la influencia profunda ejercida por el filme después, ya sea a través del recuerdo o a través de una especie de impregnación productiva de los modelos de comportamiento”<sup>748</sup>.*

El espectador de cine que nos interesa a nosotros posee rasgos que se ubican en el terreno de la semiótica y la comunicación clásica, en otras palabras, nos interesa ese *hombre imaginario* al que se refería Edgar Morin en su ensayo socio-antropológico<sup>749</sup> pero cuyo alcance llega muchísimo más lejos de lo que cualquier otro autor haya osado alcanzar, considerando no sólo el cine desde el prisma antropológico sino meditar la antropología bajo la luz del cine, postulando, han señalado todos quienes estudian su obra desde entonces, que la realidad imaginaria del cine revela con una particular agudeza ciertos fenómenos antropológicos, como él mismo se encargó de puntualizar en las futuras reediciones de su ya considerado clásico: *“Toda realidad percibida pasa por la forma imagen. Luego renace en recuerdo, es decir en imagen de la imagen. Ahora bien, el cine, como toda figuración (pintura, dibujo), es una imagen de imagen, pero como la foto, es una imagen de la imagen perceptiva y, mejor que la foto, es una imagen animada, es decir viva. Como representación de una representación viva el cine nos invita a reflexionar sobre lo imaginario de la realidad y la realidad de lo imaginario”* (parte del prólogo a la reedición de 1977).

---

<sup>748</sup> Citado en Aumont *et al*, 1985, *op. cit.*. Págs.: 238-239.

<sup>749</sup> MORIN, Edgar: *El cine o el hombre imaginario*. Editorial Paidós. Barcelona. 2011.

Morin parte de la transformación –evolución natural- del cinematógrafo en cine, aquel donde en el universo fílmico, tomando las palabras prestadas de Souriau, existe una especie de **maravilloso atmosférico** casi congénito. Teniendo tal esencia el cine, es comprensible que los autores que sean capaces de crear y recrear estos maravillosos atmosféricos serán quienes acaben por calar en el público y gocen de su consideración y respeto.

El espectador de cine se encuentra en una posición ante la cual desfilan los objetos de su deseo, atendiendo a la base psicológica de desear, codiciar lo que se ve, tal y como imparte el Doctor Lecter a la joven agente federal Clarice Starling. Una posición idéntica al dar un ‘alma’ a las cosas que percibe sobre la pantalla –“*las palabras «presencia subjetiva» son insuficientes. Se puede decir «atmósfera». Se puede decir sobre todo «alma»*” (Morin, 2011, *op. cit.*. Pág.: 65)-, pues la percepción cinematográfica presenta todos los aspectos de la percepción mágica, común, en términos psicológicos, al primitivo, al niño y al neurótico. “*Este sistema común está determinado por el doble, las metamorfosis y la ubicuidad, la fluidez universal, la analogía recíproca del microcosmos y del macrocosmos, el antro-po-cosmomorfismo. Es decir, exactamente los caracteres constitutivos del universo del cine*” (Morin, 2011, *op. cit.*. Pág.: 72). Para él las relaciones entre las estructuras de la magia y las del cine “*solo han sido sentidas intuitiva, alusiva, estética o fragmentariamente, el parentesco entre el universo del filme y el del sueño ha sido frecuentemente percibido y analizado*”, y cita a Poisson (*Cahiers du Mois*) al afirmar que “*la imagen soñada, debilitada, achicada, agrandada, aproximada, deformada y obsesionante del mundo secreto al que nos retiramos tanto en la vigilia como en el sueño, de esta vida más grande que la vida en la que*

*duermen los crímenes y los heroísmos que no realizamos nunca, en la que se ahogan nuestras decepciones y germinan nuestros más locos deseos”* (Morin, 2011, *op. cit.*. Pág.: 75). Morin no identifica magia y cine, pone en relieve las analogías, las correspondencias por utilizar sus propias palabras.

El cine, en este sentido, sería un sueño colectivo (sin ninguna relación con el denominado «inconsciente colectivo» desarrollado por Carl Gustav Jung) que nos permite, como su público espectador, mejorar la realidad, con una ventaja sobre el mundo de la vigilia, pues éste se parece demasiado a la muerte como tan celebradamente han citado grandes autores como Cervantes, Shakespeare o Tarkovski, mientras que el mundo del cine no.

Edgar Morin planteará, estudiando los mecanismos comunes entre los sueños y el cine, una relación de **proyección-identificación** en el curso del cual el sujeto en lugar de proyectarse en el mundo, absorbe el mundo en sí mismo.

*“La proyección es un proceso universal y multiforme. Nuestras necesidades, aspiraciones, deseos, obsesiones, temores, se proyectan en el vacío no solamente en sueños e imaginaciones, sino sobre todas las cosas y seres...nuestras percepciones más elementales se hallan a la vez embrolladas y formadas por nuestras proyecciones<sup>750</sup> [...] En la identificación, el sujeto, en*

---

<sup>750</sup> “Por diversos que sean los objetos y las formas, el proceso de proyección puede tomar aspecto de automorfismo, de antropomorfismo o de desdoblamiento. En la etapa automórfica –la única que ha interesado hasta ahora a los observadores de cine- «atribuimos a una persona a quien estamos juzgando los mismos rasgos de carácter y las tendencias que no son propias, todo es puro para los puros y todo impuro para los impuros. En otra etapa aparece el antropomorfismo, en el que asignamos a las cosas materiales y a los seres vivos «rasgos de carácter o tendencias» propiamente humanos. En una tercera

*lugar de proyectarse en el mundo, absorbe el mundo en él. La identificación «incorpora en el yo el ambiente que le rodea» y lo integra afectivamente<sup>751</sup> [...] No basta, pues, aislar la proyección, la identificación y las transferencias recíprocas, hay que considerar igualmente el complejo de proyección-identificación que implica esas transferencias. El complejo de proyección-identificación-transferencia domina todos los fenómenos psicológicos llamados subjetivos, es decir, que traicionan o deforman la realidad objetiva de las cosas, o bien que se sitúan deliberadamente fuera de esta realidad (estados anímicos, ensueños)” (Morin, 2011, op. cit.. Págs.: 82-83).*

En el mismo plano emplea el autor francés el término **participación** indistintamente. De esta forma, la proyección-identificación o la participación afectiva actúan de forma ininterrumpida en nuestra que hacer diario, tanto privado como público<sup>752</sup>. Así, en la medida en que el público espectador identifica las imágenes de la pantalla cinematográficas con la vida real, pone en movimiento sus proyecciones-identificaciones propias de su realidad. Dicho de otra forma: *“Un primer y elemental proceso de proyección-identificación confiere, pues, a las imágenes cinematográficas*

---

*etapa, puramente imaginaria, llegamos al desdoblamiento, es decir, a la proyección de nuestro propio ser individual en una visión alucinatoria en que se nos aparece nuestro espectro corporal”.* Morin, 2011, op. cit.. Pág.: 82.

<sup>751</sup> *“La identificación con otro puede concluir en «posesión» del sujeto por la presencia extraña de un animal, de un brujo o de un dios. La identificación con el mundo puede extenderse en cosmomorfismo, en el que el hombre se siente y cree microcosmos. Este último ejemplo, donde se abren complementariamente el antropomorfismo y el cosmomorfismo, nos revela que la proyección y la identificación se remiten una a la otra en el seno de un complejo global. La más trivial «proyección» sobre otro –el «me pongo en su lugar»– es una identificación de mí con él que facilita y reclama la identificación de él conmigo”.* Ídem. Págs.: 82-83.

<sup>752</sup> *“Representamos un papel en la vida, no sólo con respecto al prójimo, sino también (y sobre todo) con respecto a nosotros mismo. El traje (ese disfraz), el rostro (esa máscara), la conversación (esas convenciones), el sentimiento de nuestra importancia (esa comedia), mantienen en la vida corriente ese espectáculo dad a uno mismo y a los otros, es decir, las proyecciones-identificaciones imaginarias”.* Morin, 2011, op. cit.. Pág.: 86.



*la suficiente realidad para que las proyecciones-identificaciones ordinarias puedan entrar en juego. Dicho de otro modo, en el origen mismo de la percepción cinematográfica hay un mecanismo de proyección-identificación. En el cinematógrafo la participación subjetiva toma prestado el camino de la reconstitución objetiva...la impresión de vida y realidad propia de las imágenes cinematográficas es inseparable de un primer impulso de participación” (Morin, 2011, op. cit.. Pág.: 87).*

Pero esa participación no es motriz, práctica o activa, no puede expresarse en acto, sino que es interior, sentida. La ausencia de participación práctica determina una intensa participación afectiva. La pasividad e impotencia del espectador lo colocan en una situación regresiva, infantilizada, como si estuviera bajo el efecto de una neurosis infantil. Edgar Morin concluye que las técnicas del cine son provocaciones, aceleraciones e intensificaciones de la proyección-identificación. Ahora bien, el cine es un sistema que tiende a integrar al espectador en el flujo del filme y a integrar el flujo del filme en el flujo psíquico del espectador (Morin, 2011, op. cit.. Pág.: 94). El espectador pasivo está igualmente activo, ‘hace’ la película tanto como su autor.

Para el teórico francés la **identificación con un personaje de la pantalla** es la más trivial y más observable de las identificaciones o participaciones propias del cine, un pequeño aspecto de los fenómenos más amplios de proyección-identificación. Ahí lo reseñable es la fijación sobre las personalidades que encarnan dichos personajes, las denominadas ‘estrellas’ y a las que Morin dedicó una obra independiente. Lo capital son sin lugar a dudas **las proyecciones-identificaciones polimorfos**. La identificación con el personaje –y con la estrella- revela las evidentes

distancias insalvables y el poder de la identificación es limitado. La participación polimorfa, en cambio, supera el marco de los personajes, sumerge al espectador en el ambiente y en la acción de la película. La proyección-identificación polimorfa, aportación sin parangón del cine, abarca y une a un personaje, pero también a todos los personajes, objetos, paisajes, es decir, al universo del filme en su conjunto. En palabras de Morin, *“participamos en una totalidad de seres, cosas, acciones, que acarrea el filme en su flujo. Nos vemos atrapados en un braceo antropo-cosmomórfico y micro-macroscópico. El antropo-cosmomorfismo es el coronamiento de las proyecciones-identificaciones del cine”* (Morin, 2011, *op. cit.*, Pág.: 99). Es por medio de éstas cuando el cine completó su transformación, su evolución, de cinematógrafo en cine. En Morin, la participación afectiva está concebida como la etapa genética y fundamento estructural del cine.

Para el espectador la identificación con lo semejante y lo extraño, debido al carácter polimorfo de la identificación, evidentemente, basada en la diversidad de los filmes, guía el sentir ecléctico del gusto del público.

En definitiva:

*“El cinematógrafo, al desarrollar la magia latente de la imagen, se ha llenado de participaciones hasta metamorfosearse en cine. El punto de partida fue el desdoblamiento fotográfico, animado y proyectado sobre la pantalla, a partir del cual se puso en marcha en seguida un proceso genético de excitación en cadena. El encanto de la imagen y la imagen del mundo al alcance de la mano han determinado un espectáculo, el*

*espectáculo ha excitado un prodigioso despliegue imaginario, la imagen-espectáculo y lo imaginario han excitado la formación de nuevas estructuras en el interior del filme. El cine es el producto de este proceso. El cinematógrafo suscitaba la participación. El cine la excita y las proyecciones-identificaciones se abren, se exaltan en el antro-po-cosmomorfismo [...] El cine, al mismo tiempo que es mágico, es estético; al mismo tiempo que es estético, es afectivo. Hay que considerar esos fenómenos mágicos como jeroglíficos de un lenguaje afectivo” (Morin, 2011, op. cit.. Págs.: 104-105).*

El trabajo de Edgar Morin sigue plenamente vigente; su influencia se hizo notar en los más diversos autores y perspectivas desde las que se abordó el mundo del cine, entre ellas los trabajos semi-psicoanalíticos (como alguna obra de Christian Metz) o decididamente psicoanalíticos. A partir de los años cincuenta en adelante del siglo XX se termina de cristalizar el enfoque propio sobre el espectador en sí, confiriéndose una teoría sobre el espectador que dispone de muchos ángulos u ópticas, entre las que nos serán útiles las siguientes:

- **¿Cuál es el deseo del espectador de cine?**. Referido este interrogante a la naturaleza del deseo que nos empuja a entrar en una sala de cine y contemplar sin pestañear durante dos horas una pantalla sobre la que se proyectan agitadas y furtivas sombras en movimiento. ¿Qué busca quien a estas salas acude?, ¿qué se obtiene por la entrada que se compra?. Para Aumont y sus camaradas, la respuesta puede encontrarse en el sentimiento de un estado de abandono, de soledad, de falta: “*el espectador de cine suele ser un*

*refugiado que trata de llenar una pérdida irreparable, aunque sea al precio de una regresión pasajera, socialmente reglamentada, durante el tiempo de una proyección” (Aumont et al, 1985, op. cit.. Pág.: 245).*

- **¿Qué sujeto-espectador está inducido por el dispositivo cinematográfico?**. En la sala de cine se ponen en marcha mecanismos concretos que suspenden la motricidad y, en la oscuridad, supervaloran las funciones visuales y auditivas. El sujeto-espectador, seducido por el dispositivo del cine, reencuentra algunas de las circunstancias y condiciones en las que ha vivido, en lo imaginario: idéntico sentimiento de exclusión, idéntico sentimiento de identificación, idéntica pulsión voyerística, idéntica impotencia motriz e idéntico predominio de la vista y del oído.
- **¿Cuál es el régimen metapsicológico del sujeto-espectador durante la proyección de la películas?**. Es un problema de ubicación; debe situarse con respecto a los estados cercanos del sueño, de la ensoñación, de lo fantasmagórico, de la alucinación, de la hipnosis, etcétera.
- Finalmente, **¿cuál es el lugar del espectador en el desarrollo del filme propiamente dicho?**. *“¿Cómo constituye el filme a su espectador en la dinámica de su avance?. Durante la proyección y después, en el recuerdo, ¿se puede hablar de un trabajo del filme, por parte del espectador, en el sentido en que Freud habla de un trabajo del sueño?” (Aumont et al, 1985, op. cit.. Pág.: 246).*

Por todo ello, un desarrollo de una teoría o unos principios de construcción de esa idea que hemos llamado **espectador ideal**, cuya particularización nos llevaría a crear una figura de espectador que coincidiera con cada persona en concreto y para cada película y en cada fase de su desarrollo vital, nos obliga a responder a una cuestión esencial que no es otra que el **proceso de identificación del espectador** en el filme, teniendo siempre en mente las palabras del autor más citado en el presente apartado, Edgar Morin, el espectador constituye el cine mismo, éste no es nada sin él.

## **VI. 16. II. Identificación.**

El acercamiento entre el espectador y el sujeto psicoanalítico es posible gracias a una serie de analogías cuya utilización, falta de criterio, ha provocado múltiples confusiones. Por ello se hace imprescindible discernir claramente la identificación psicoanalítica para comprender mejor cómo funciona la identificación del espectador de cine en el filme.

En los escritos de Sigmund Freud encontramos que la identificación, lejos de ser un mecanismo psicológico entre otros, es al mismo tiempo el mecanismo básico para la constitución imaginaria del yo –función fundacional- y el nudo, el prototipo de un cierto número de instancias y de procesos psicológicos posteriores por los que el yo, una vez constituido, continúa diferenciándose –función matricial-.

Son muchos los autores que han utilizado el concepto «**identificación primaria**» para referirse a lo que Freud denominó

identificación directa e inmediata que se sitúa anteriormente a toda búsqueda del objeto. *“La identificación primaria, señalada por el proceso de la incorporación oral, sería «la forma más originaria del vínculo afectivo con un objeto» y esta primera relación con el objeto, en este caso la madre, se caracterizaría por una cierta confusión, una cierta indiferenciación entre el yo y el otro”* (Aumont *et al*, 1985, *op. cit.*. Pág.: 248). Para Freud, en los primeros años, antes de la edad edípica, el sujeto humano se encuentra en un estado indiferenciado en el que el objeto y el sujeto, el yo y el otro, aún no se han situado de forma independiente. En el curso de dicha etapa, no se podría distinguir entre la búsqueda del objeto – como un otro autónomo y deseable- y la identificación del objeto.

Para Aumont, Bergala y compañía, esta identificación del objeto es inseparable de la experiencia llamada **«fase del espejo»**, una fase en la cual se instaura la posibilidad de una relación dual entre el sujeto y el objeto, entre el yo y el ello.

Jacques Lacan, el seguidor más freudiano que el propio Freud, es el padre conceptual de dicha fase que sitúa entre los seis y los dieciocho meses de vida. Su teoría nos va a permitir desarrollar una idea de lo simbólico, nuestra meta perseguida en estas líneas. Durante la fase del espejo, el niño aún se encuentra en un estado de relativa impotencia motriz, coordina mal sus movimientos y al descubrir en el espejo su propia imagen y la imagen de lo semejante –de ese «otro» que las más de las veces es la madre, aunque no siempre, pese a que las corrientes lacanianas así quieran hacerlo ver- a través de la mirada, constituye imaginariamente su unidad corporal; el niño se identificará a sí mismo como unidad mientras percibe lo semejante como otro. Las fases físicas de la percepción son omitidas

aquí por su escasa relevancia significativa –y por la tendencia psicoanalista a eliminar cualquier atisbo de desambiguación, objetivo perseguido desde los escritos de su fundador Sigmund Freud-, baste recordad que los fenómenos perceptivos mediatizan sustancialmente cualquier proceso de asimilación de información por parte del espectador y que, según la *apriorística* kantiana éste ‘pone’ de su parte ciertos elementos que facilitan la comprensión.

Ese momento en el que el niño percibe su propia imagen en un espejo es fundamental en la formación del yo, al menos para Lacan, sin tener en consideración la poca antigüedad que tiene de común el uso del espejo. “*Jacques Lacan insiste en que este primer esbozo del yo, esta primera diferenciación del sujeto, se constituye sobre la base de la identificación con una imagen, en una relación dual, inmediata, propia de lo imaginario; esta entrada en lo imaginario precede el acceso a lo simbólico*” (Aumont *et al*, 1985, *op. cit.*. Pág.: 249). No es nuestra intención profundizar en aguas tan poco profundas como las del psicoanálisis de vertiente lacaniana, pero enunciamos estos conceptos porque otros autores después del ‘charlatán’ francés –por emplear las palabras vertidas por el lingüista Noam Chomsky sobre el ensayista francés, en tanto que utilizó ideas procedentes de la lingüística estructural, las ciencias y las matemáticas, y con todo ello compuso numerosos escritos muchos de los cuales, por no decir su práctica totalidad, resultan incomprensibles- los han tomado prestados para establecer cierta analogía entre el ‘niño ante el espejo’ y el espectador de cine, como pudiera ser Jean-Louis Baudry, recogidas por sus compatriotas Aumont, Marie y Bergala y que, por su importancia, citamos a continuación:

- Una **primera analogía quedaría establecida entre el espejo y la pantalla de cine**, por encontrarnos en los dos casos ante una superficie limitada, circunscrita y, en algunas ocasiones, de forma cuadrada o rectangular. Es la propiedad que nos permite, de un modo fundamental para algunos, aislar un objeto del mundo y al mismo tiempo constituirlo en objeto total<sup>753</sup>. Pero Christian Metz objeta que la pantalla de cine no devuelve jamás la imagen del espectador y Roland Barthes afirma que estamos excluidos de la imagen, ésta pues, está sin enigma.
- La **segunda analogía relaciona el estado de impotencia motriz del niño y la postura del espectador implicado por el dispositivo cinematográfico**. Lacan remarca aquí una doble condición, ligada a la premaduración biológica del niño y que determina la constitución imaginaria del yo después de la fase del espejo –la inmadurez motriz del niño, su falta de coordinación, que le llevan a anticipar de modo imaginario su unidad corporal y a la inversa, la maduración precoz de su organización visual-. El espectador de cine está caracterizado por la inhibición de la motricidad y el papel preponderante de la imagen visual, como si *“la pantalla que nos refleja la imagen de otros cuerpos, la posición sentada en inmóvil, la sobrevalorización de la actividad visual centrada en la pantalla a causa de la oscuridad ambiente imite o reproduzca parcialmente las condiciones*

---

<sup>753</sup> “Es cosa sabida que el cuadro de cine se resiste a ser percibido en su función de corte, y que el objeto más parcial, el cuerpo más fragmentado, tiene una función, ante la mirada del espectador, de objeto total, de objeto retotalizado por la fuerza centrípeta del cuadro. Por ejemplo, la mayor parte de los primeros planos del cine clásico. Muy pocos cineastas han tenido el proyecto, ideológicamente perturbador para el espectador, de trabajar el cuadro en su función de corte. En el cine moderno, citemos a Jean-Marie Stradub, cuyos filmes testimonian en cada plano esta concepción diferente del cuadro”. AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 250.



*que han presidido, en la infancia, la constitución imaginaria del yo después de la fase del espejo” (Aumont et al, 1985, op. cit.. Pág.: 250). Para los autores franceses concitados, la abundante utilización de los espejos en el cine por cineastas de todo tipo, además de por razones estéticas y temáticas, nos devuelven un eco tenue de analogía entre pantalla de cine y espejo primordial.*

La identificación, en un segundo plano, está relacionada también con el famoso, aunque poco plausible, «**complejo de Edipo**». El complejo (y su resolución) es el eje central de la teoría de la formación de la personalidad elaborada por Freud –y que dada su fama no necesitamos reproducir aquí-, el punto capital de una transformación radical del ser humano para Jacques Lacan, el paso de la relación dual propia de lo imaginario al registro de lo simbólico, un paso que permitirá constituirse en sujeto e instaurarlo en su singularidad. La crisis vivida durante este complejo por parte del niño encuentra salida en las **identificaciones secundarias** que, según Freud, ocuparan el lugar de las relaciones con el padre y la madre en la estructura triangular del Edipo y dejarán una señal en el sujeto. En el cine, Aumont y sus compañeros (Aumont et al, 1985, op. cit.. Pág.: 252) nos dicen que:

*“donde las escenas de agresión, físicas o psicológicas, son frecuentes, se trata de un recurso dramático básico; predispuesto a una fuerte identificación, el espectador se encuentra a menudo en una posición ambivalente al identificarse a la vez con el agresor y el agredido, con el verdugo y la víctima. Ambivalencia cuyo carácter ambiguo es inherente al placer del espectador en este tipo de secuencias, sean las que fueren las intenciones*

*conscientes del realizador, y que está en la base de la fascinación ejercida por el cine de terror o de suspense”.*

Para Sigmund Freud, la identificación es ambivalente desde el origen, ya que puede orientarse hacia la ternura como hacia el deseo de supresión. En terminología psicoanalítico-sexual, la diferencia entre la identificación con el padre y el apego al padre como a un objeto sexual, en el primer caso el padre es aquel que se querría ser, en el segundo es aquel que se querría tener.

Algunos autores, como el citado en numerosas ocasiones a lo largo de la presente investigación doctoral Raymond Bellour, encuentran en el cine más clásico un juego combinado de miradas y de la planificación, donde el personaje se encuentra atrapado en un vaivén, unas veces es sujeto de la mirada –es él quien ve la escena, quien ve a los otros- y otras es objeto bajo la mirada de otro –otro personaje o el espectador mismo-. Por medio de este juego de miradas, mediatizado siempre por la posición de la cámara, la planificación clásica de la escena propone al espectador, a veces de forma trivial, inscrita en los códigos, esta ambivalencia estatutaria del personaje en relación con la mirada, al deseo de otro, del espectador (Aumont *et al*, 1985).

En definitiva, la salida a la crisis instaurada por el complejo edípico se encuentra en la identificación. El sujeto, una vez abandona las confrontaciones, localiza en una serie de identificaciones denominadas secundarias, el lugar donde desarrollar las diferentes instancias del yo, el superyó y el ello. Estas identificaciones secundarias toman estructuralmente la continuación y el lugar de los deseos edípicos y

constituirán el yo, la personalidad del sujeto; son pues la matriz de todas las identificaciones futuras del sujeto por las que su yo se va a diferencia poco a poco; pero siempre abocadas a la ambivalencia.

Lacan insiste en la función imaginaria del yo; para él la evolución formadora del yo, por la entrada en lo imaginario precediendo el acceso a lo simbólico, la identificación es el principio de base de la constitución imaginaria del yo, en otras palabras, el yo se define por una identificación con la imagen de los demás, ‘por otro y para otro’; el yo es pues para Lacan un ‘baratillo de identificaciones (una suerte de conjunto poco o nada coherente y conflictivo de imágenes extrañas amontonadas unas sobre las otras). El yo se dedica desde su origen a lo imaginario, constituyéndose por identificaciones sucesivas como una instancia imaginaria en la que el sujeto tiende a alienarse y que es, sin embargo, la condición indispensable de la localización del sujeto en por sí mismo, de su entrada en el lenguaje, de su acceso a lo simbólico (Aumont *et al*, 1985).

Las experiencias culturales serán las encargadas de llenar de contenidos esas identificaciones durante la vida del sujeto, participando de esas identificaciones secundarias. El cine, como experiencia cultural con fuerte identificación juega un papel privilegiado en estas identificaciones secundarias. En palabras de Alain Bergala: *“El ideal del yo, por ejemplo, continuará construyéndose y evolucionando por identificación con modelos muy diversos, parcialmente contradictorios, reencontrados por el sujeto tanto en su experiencia real como en su vida cultural. El conjunto de esas identificaciones, de origen heterogéneo, no forma un sistema relacional*

*coherente, sino que más bien parecería una yuxtaposición de ideales diversos más o menos compatibles entre sí”<sup>754</sup>.*

Para otros autores existe además una característica importante del espectador de cine y el proceso de identificación y es que el sujeto espectador es un sujeto en ‘estado de falta’, un estado donde suele instaurarse la regresión. Para Freud, la identificación representa la forma más primitiva del comportamiento afectivo, a veces la elección del objeto libidinal cede el lugar a la identificación; en ese paso a la identificación, se trata, para el sujeto ya constituido, de una regresión a un estadio anterior al de la relación con el objeto, un estadio más primitivo, más indiferenciado que el apogeo libidinal al objeto. Y esta regresión suele localizarse sobre un estado de falta, tanto si se trata de una reacción a la pérdida del objeto (piénsese en el caso de duelo por ejemplo) como de un estado más permanente de soledad. En palabras de Freud, cuando se ha perdido un objeto o nos hemos visto obligados a renunciar a él, en ocasiones, nos resarcimos identificándonos con dicho objeto, erigiéndolo de nuevo en el yo, de modo que la elección objetual refresca hacia la identificación.

El estado de falta sugiere ciertas observaciones en relación con el espectador de cine:

*“El cine es una experiencia cultural consentida, relativamente consciente, y que el espectador del filme sabe bien, como el lector de novela, que esta experiencia excluye a priori toda elección objetual por la razón evidente de que el objeto figurado sobre la pantalla es ya un objeto ausente, una efigie, un*

---

<sup>754</sup> Aumont, 1985, *op. cit.*. Pág.: 256.

*«significante imaginario» como diría Christian Metz. No es menos importante que la elección de entrar en una sala de cine revela siempre, más o menos, una regresión consentida, un ponerse entre paréntesis con respecto al mundo, que viene precisamente de la acción, de la elección del objeto y de los riesgos, en provecho de una identificación con el universo imaginario de la ficción. Y este deseo de regresión (incluso ritualizado socialmente: ir al cine es una actividad cultural aceptada y de pocas consecuencias) es el índice de que el espectador de cine sigue siendo, más allá de las legitimaciones culturales, un sujeto en estado de falta, víctima del duelo y la soledad. Esto no sire para el espectador de televisión, mucho menos sumido en un estado de retiro y soledad, y mucho menos inclinado a una fuerte identificación” (Aumont et al, 1985, op. cit.. Pág.: 257-258).*

Este tipo de identificación es además para muchos una regresión de tipo narcisista porque da la posibilidad de satisfacer sin recurrir al objeto exterior. Hay, sin lugar a dudas, un fuerte componente narcisista en retirarse del mundo durante las dos horas de proyección, una tendencia a la soledad, que participa del deseo de ir al cine y del placer del espectador. El cine de ficción, constituido institucionalmente, encuentra su mayor grado de éxito en la identificación lograda, partiendo de la figura ideal del espectador, consideraciones culturales aparte, en estado de regresión narcisista en tanto que está retirado del mundo como espectador. *“Este estado de identificación del espectador de cine, compuesto de regresión narcisista, de retiro, de inmovilización y de afasia ha sido, a lo largo de la historia del cine, un problema ineludible, una traba para todos los cineastas que han tenido el deseo o la voluntad de hacer filmes con la*

*intención de intervenir en el curso de las cosas o de arrastrar a los espectadores hacia una toma de conciencia y a la acción [...] El cine de tendencia propagandística, por su parte, ha comprendido el interés de utilizar en su beneficio (sea cual fuere su ideología) este estado de regresión narcisista del espectador al construir ficciones adecuadas, con una fuerte identificación” (Aumont et al, 1985, op. cit.. Pág.: 259).*

El estado regresivo de la identificación activa supone en el sujeto una relación de objeto característica del «estadio oral». Para Sigmund Freud la identificación se comporta como un producto de la denominada fase oral de la organización de la libido, de la fase durante la cual se incorpora el objeto deseado comiéndolo, esto es, suprimiéndolo. Las condiciones generales de la sala cinematográfica, oscuridad, inhibición motriz, pasividad ante las imágenes, etcétera, contribuyen a reforzar esta regresión al estadio oral, pero donde la boca ha sido sustituida por el ‘orificio visual’, por utilizar la misma expresión que Jean-Louis Baudry, donde la absorción de imágenes es al mismo tiempo absorción del sujeto en la imagen, preparado, predigerido por su entrada en la sala oscura<sup>755</sup>.

Nos interesa aquí el concepto de «**sublimación**». Cuando se renuncia a la elección del objeto libidinal y el yo se refuerza en restaurar en sí mismo el objeto sexual perdido, por la identificación, renuncia al mismo tiempo a los fines directamente sexuales por un proceso que Freud describió como el prototipo de toda sublimación. Ésta, ligada a la dimensión narcisista del yo, empuja al sujeto a reparar y a restaurar el buen

---

<sup>755</sup> Muchas películas incluyen esta temática de absorción del sujeto por la imagen, la pérdida de la conciencia de los límites proponiendo a la identificación del espectador un personaje igualmente absorbido, por los sueños, por un laberinto, por un agujero negro, por un castillo siniestro, etcétera, etcétera.

objeto; el espectador de cine se siente empujado a restaurar el buen objeto fundamental en la constitución del filme por parte del espectador a partir del rompecabezas que suponen las imágenes y los sonidos discontinuos que constituyen el significante cinematográfico. Pero no está exenta de dificultades teóricas, porque existe siempre la tendencia a construir la ilusión de un objeto más homogéneo, más monolítico, más global que el filme en la realidad de su proyección. En los años setenta del siglo pasado, señalan Aumont y sus compañeros, surgieron los denominados ‘filmes de desconstrucción’, películas que pretendían romper el buen objeto fílmico, la transparencia de la narración clásica, transformando, al mismo tiempo, la relación de identificación en una relación más crítica con las imágenes y los sonidos, pero chocaron de frente con esa capacidad tan flexible del espectador ligada a la sublimación y al narcisismo de su estado, “*de reconstruir de otra manera el filme más ‘desconstruido’ en un buen objeto, aunque sólo fuera en buen objeto de discusión y de teorización*” (Aumont et al, 1985, op. cit.. Pág.: 261).

**Podemos comprender con lo hasta aquí visto que John McTiernan, conocedor de los gustos del público (estadounidense y mundial), sabe que se produce en el «espectador ideal» el efecto «espejo» de identificación primaria, proponiendo, de este modo, filmes donde se pretenden esas reacciones empáticas manejando con habilidad los elementos de la historia y del discurso que ya nos hemos encargado de enunciar como estilemas de su sello autorial.**

En otras palabras, si de verdad existen estos mecanismos de identificación, hemos de ser capaces de identificarlos y ver en qué grado de habilidad son manejados por los más prestigiosos directores, entre ellos

McTiernan, para comprender que su éxito entre el público no es un mero fruto de la casualidad.

No ha existido nunca una teoría como tal de la identificación sino más bien un uso extendido, amplio, las más de las veces abusivo, impreciso en otras, para designar la relación del espectador con la obra. La identificación del espectador con la obra parte de un concepto psicológico que hace referencia a la experiencia del espectador en tanto que participa, durante la proyección, de las esperanzas, de los miedos, de los deseos, de las angustias, en decir, de cualesquiera sentimientos de este o aquel personaje, en otras palabras, se coloca en su lugar, tomándose momentáneamente por él, una experiencia que está en la base del placer del espectador y que le va a condicionar en gran medida. En definitiva, lo que conocemos como **empatía**.

Este proceso identificativo designa una parte de la identificación, la que se desata en relación a un personaje, con la figura del otro en términos psicoanalíticos, con el semejante representado en pantalla.

Las diversas investigaciones, donde destacan las desarrolladas por Jean-Louis Baudry, han permitido distinguir en el cine una «**doble identificación**» con respecto al modelo freudiano de distinción entre identificación primaria e identificación secundaria en la formación del yo.

*“En esta doble identificación en el cine, la identificación primaria (hasta entonces no teorizada), es decir, la identificación con el sujeto de la visión, en la instancia representada, estaría la base y la condición de la identificación secundaria, es decir, la*



*identificación con el personaje, en lo representado, la única que la palabra identificación jamás había abarcado hasta esta intervención teórica” (Aumont et al, 1985, op. cit.. Pág.: 263).*

El espectador se identifica no tanto con lo representado como con quien pone en acción el espectáculo.

Ahora bien, aunque identifiquemos esta identificación, permítasenos la redundancia, entre espectador y personaje, hemos de tener muy presente que **la identificación, primaria en este caso, del cine no es lo mismo que la identificación primaria del psicoanálisis**. Toda identificación en cine referida a un sujeto ya constituido, es decir, que ha superado la fase de la indiferenciación primitiva de la primera infancia y ha accedido a lo simbólico, surge en teoría psicoanalítica de la identificación secundaria. Christian Metz, para evitar equívocos, propone reservar la expresión identificación primaria para la fase pre-edípica y utilizar «**identificación cinematográfica primaria**» a la del espectador con su propia mirada.

**La identificación secundaria diegética es la identificación con lo representado, con el personaje, en definitiva, con el sujeto de la visión, con la cámara**, que posee el poder de identificar las cosas dotándolas de sentido y significado. El simulacro de un filme nos lleva a esa identificación primaria, ya que creemos que lo que vemos es verdad porque nos recuerda cosas que sí lo son; fenómeno que debemos a nuestra percepción y su esencia como tal. **La identificación primaria es aquella en la que el espectador se identifica con su propia mirada y se experimenta como foco de la representación, como sujeto privilegiado, central y trascendental de la visión**. Es el espectador quien ve las cosas

desde un único punto de vista previamente elegido por la cámara (aunque ha habido y hay pequeños experimentos donde el espectador puede seleccionar y elegir planos o puntos de vista, pero siempre desde una preselección establecida; las opciones de futuro, sobre todo en lo que a televisiones inteligentes e interactivas se refiere están todavía por explorar) y que no puede modificar siguiendo su criterio. Incluso, como apuntan algunos críticos, esa composición estética del decorado o paisaje se plantea y tiene sentido desde ese único punto de vista. El espectador se coloca en *“este lugar privilegiado, siempre único y central, adquirido además sin ningún esfuerzo de movilidad, es el lugar de Dios, del sujeto que todo lo percibe, dotado de ubicuidad, y constituyente el sujeto-espectador sobre el modelo ideológico y filosófico del idealismo. El espectador tiene que darse cuenta –porque a otro nivel lo sabe siempre- que no asiste a esta escena sin mediación, que una cámara la ha filmado previamente para él, obligándole de alguna manera a este lugar”* (Aumont et al, 1985, op. cit.. Pág.: 264-265). De esta forma se rompe la suspensión de incredulidad necesaria para desarrollar la ficción fílmica y que de otra forma sería, su contemplación, absurda.

Por lo tanto, esta identificación se refiere al hecho de que el espectador se identifica con esa visión única de la cámara, sobre la que se podría entrar en discusión con ejemplos de pantallas que recogen los planos de varias cámaras a la vez (se han citado ya ejemplos tanto cinematográficos como televisivos del uso de la multipantalla, polivisión, etcétera). Jacques Aumont y sus camaradas lo esclarecen del siguiente modo: *“Aunque ausente de esa imagen que no le devuelve jamás, contrariamente al espejo primordial, la imagen de su propio cuerpo, el espectador está, sin embargo, sobre-presente de otras maneras: como foco*

*de toda visión (sin su mirada, en cierto modo, no habría filme), como sujeto que todo lo percibe y, por el juego totalizador de la planificación clásica, como sujeto trascendental de la visión”* (Aumont *et al*, 1985, *op. cit.*. Pág.: 265). Existen casos extremos como el desarrollado por Robert Montgomery en el clásico *“La dama del lago”* (1946) o en *“Maniac”* de Franck Khalifoun (2012) donde se hacen coincidir la identificación primaria con la secundaria.

La identificación secundaria es la primordial del relato y pese a ello, es todavía hoy un terreno poco explorado. Todo hombre se implica en los relatos, al menos así lo entiende Georges Bataille, especialmente en aquellos que le revelan la verdad múltiple de la vida. Del mismo modo en que hablamos de la identificación cinematográfica primaria como el pilar que sustenta toda identificación diegética secundaria, se podría hablar de una identificación primordial en el hecho narrativo mismo, con independencia de la forma y la materia de la expresión que puede tomar un relato en particular. El concepto de curiosidad y atención a los relatos más diversos –independientemente de su contenido o materia de expresión- va ligado a la naturaleza humana; es más, todo concepto de suspensión de incredulidad que ya señalamos es consecuencia directa de esa postura ante los relatos, ante los mitos, las novelas, las películas, etcétera. En esa captación del sujeto por el relato –por cualquier relato- hay algo que revela una identificación primordial por la que la historia contada es un poco nuestra historia nos dice Jacques Aumont. Hay en esa atracción, por lo narrativo en sí mismo, una fascinación que se puede observar desde la infancia, un poderoso motor para todas las identificaciones secundarias más sutilmente diferenciadas, anterior a las preferencias culturales más elaboradas, más selectivas. Para el psicoanálisis, la analogía entre las

estructuras fundamentales del relato y la estructura edípica es la mejor de las explicaciones, en otras palabras, todo queda reducido al enfrentamiento entre el deseo y la ley.

La captación del espectador se inicia al profundizar en la separación inicial entre el sujeto que desea y el objeto deseado. La narración regula a continuación la persecución que se establece, en pos de ese objeto de deseo cuya realización está diferida sin cesar, dificultada, amenazada, retardada, hasta el final del relato. El recorrido clásico de la narración oscila entre dos situaciones de equilibrio, digamos de ‘no-tensión’, que marcan el principio y el final. La situación de equilibrio inicial muestra una falla que el relato tratará de reparar a lo largo de su desarrollo superando toda una serie de dificultades, de falsas pistas, de contratiempos varios o maldades de los hombres, pero cuya función narrativa es mantener el reto de esa falla y el deseo del espectador de ver finalmente la solución, que determina el fin del relato, la vuelta a un estado de no-tensión, ya sea por la culminación de la ruptura entre el sujeto y el objeto de deseo o a la inversa, por el triunfo definitivo de la ley que prohíbe para siempre la culminación. Al final la solución, generalmente satisfactoria, de restablecimiento de la homeostasis o punto de equilibrio que fue roto al comienzo de la narración y que hace que decaiga nuestro interés ya que nada lo suscita pues el equilibrio conlleva este tipo de aspecto negativo implícito (en el caso del cine comercial hollywoodiense, son leyes de obligado cumplimiento, el pretendido final feliz y el postulado inicial de contar con un protagonista al que le suceden cosas). Esta fase final de no-tensión suele ser del agrado de los protagonistas inicialmente más simpático –más verosímiles o culturales por ejemplo- al espectador. Al final, como decimos, puede darse la ruptura

entre el sujeto y el objeto o el triunfo de la ley o la culminación en forma de unión definitiva.

Este modo de presentación de personajes, acciones y contenidos en general, plantea una serie de limitaciones al acto creativo en sí, pues tenemos por una parte que al comienzo de todo relato –enfrentamiento entre la ley y el deseo, prohibición-, los motores del mismo se nos presentan muy al principio (las más de las veces, pues no es indispensable). Desde el punto de vista estructuralista o formalista, la primera pareja de actantes que se coloca es la del sujeto y la del objeto, siguiendo el eje del deseo, la segunda es la del destinador y la del destinatario del objeto perseguido, siguiendo el eje de la ley, y la tercera la del oponente y la del ayudante. De este modo, la estructura actancial es una estructura homológica a la estructura edípica.

La identificación suele instaurarse sobre un estado de carencia y, si hay una demanda, afirma Guy Rosolato, la carencia puede ser el rechazo del otro a cumplir esta demanda; retraso en la satisfacción, pero también rechazo de una voluntad que se opone, en este caso, la identificación está lanzada, donde encontramos todos los elementos de la estructura de base del relato en que el deseo viene a articularse con una carencia, se centra en un retraso de la satisfacción que lanza al sujeto de deseo y al espectador a la persecución de la satisfacción imposible, siempre postergada, o relanzada permanentemente sobre nuevos objetos de deseo. Por lo tanto, la identificación primordial es diegética a tenor de lo anterior:

*“Sin duda este nivel estructural profundo, en que todos los relatos se parecen, es el primero en atraer la atención del*

*espectador por el simple hecho de que hay relato. Esta identificación diegética primordial es una reactivación profunda, aún relativamente indiferenciada, de las identificaciones de la estructura edípica: el espectador, y también el auditor o el lector, sabe que ahí, en ese relato del que él está ausente en persona, se desarrolla alguna cosa que le concierne en lo más profundo y que se parece demasiado a sus propias peleas con el deseo y la ley para no hablarle de sí mismo y de su origen [...] Se trata del nivel más arcaico de la relación sujeto-espectador con el relato fílmico y se tienen en muy poca consideración los valores culturales que permiten diferenciar y jerarquizar los relatos según su calidad o su complejidad. En este nivel, el filme más frustrado y el más elaborado son susceptibles de ‘engancharnos’ por igual: todo el mundo ha pasado por la experiencia, en la televisión, de dejarse ‘atrapar’ en la identificación con el relato de un filme que juzga, por lo demás (intelectual, ideológica o artísticamente), indigno de interés, igual que por un filme reconocido como una obra de arte” (Aumont et al, 1985, op. cit.. Pág.: 269).*

Sobre esta identificación primordial pueden construirse identificaciones diegéticas más diferenciadas en cualquier relato fílmico. Es por lo tanto, esa identificación diegética la que permite reconstruir o elaborar al espectador la historia completa en su mente, como una ficción coherente y con sentido.

El porqué de que ciertas identificaciones funcionen y otras no sólo las podemos encontrar en la psicología, que pretende crear claves de

análisis que extrapoladas de unas situaciones a otras creen un ‘recetario’ como al anteriormente aludido.

Partimos de un hecho constatable, cuando hablamos de una película hablamos en realidad del recuerdo de la película, del recuerdo ya reelaborado que ha sido objeto de una reconstrucción después y que le da siempre más homogeneidad y coherencia de las que podía poseer en el momento de su proyección o visionado. Esto es debido a la necesidad de ordenación coherente de nuestros pensamientos que suelen estar fundados la mayoría de las veces sobre recuerdos o experiencias pasadas. Esta amalgama que tendemos a producir en nuestra mente permite que reenviemos el mensaje elaborado y reelaborado a nuevos destinatarios.

La distorsión en el recuerdo se da particularmente en los personajes del filme, que nos aparecen en la memoria, aprecia Alain Bergala, como dotados de un perfil psicológico relativamente estable y homogéneo al que se hace referencia, si se sabe hablar o escribir de la película, para caracterizarlos de la forma en cómo se haría para referirnos a una persona real. Dicha distorsión es engañosa pues el personaje, como elemento del filme, se construye las más de las veces a través del curso de avance de la propia película de forma mucho más discontinua y contradictoria que como aparece en el recuerdo. *“El espectador, al recordar, tiende a creer que se ha identificado por simpatía con este o aquel personaje, a causa de su carácter, de sus rasgos psicológicos dominantes, de su comportamiento general, un poco como en la vida se siente globalmente simpatía por alguien a causa, creemos, de su personalidad”* (Aumont et al, 1985, op. cit.. Pág.: 270).

Para los autores franceses citados la identificación secundaria en el cine es esencialmente una identificación con el personaje como figura del semejante en la ficción, como foco de los deseos afectivos del espectador, pero, nos advierte, sería un error considerar la identificación un efecto de la simpatía que se puede sentir por un determinado personaje; se trata más bien del proceso inverso defendido por Sigmund Freud: no por simpatía se identifica uno con alguien, sino que la simpatía nace solamente de la identificación. **La simpatía sería entonces el efecto y no la causa de la identificación.** Se dan así las conocidas como «**identificaciones parciales**», circunscritas en extremo y que se limitan a tomar un solo rasgo del objeto; por eso, a partir de un solo rasgo, se pueden producir identificaciones con personajes por los que no se siente ningún tipo de simpatía, ni ninguna atracción libidinosa, pero que poseen, esos personajes, características muy remarcadas y fácilmente identificables por el público.

Aunque ello pueda plantear cuestiones de moralidad sobre la maleabilidad del espectador, a nosotros nos interesa el manejo que pueda llevar a cabo un director con la suficiente soltura como para hacer que el espectador pueda ser inducido a identificarse con un personaje en concreto y por el que sentirá una simpatía consecutiva, siempre que el relato fílmico esté bien estructurado, y a pesar de no ser compatible con él en cuanto a personalidad, carácter, ideología, etcétera, es decir, funciona incluso con personajes por quienes no se tendría ninguna simpatía en la vida real y que provocarían una respuesta inmediata de aversión las más de las veces:

*“La pérdida de prevenciones del espectador de cine le inclina a poder simpatizar, por identificación, con cualquier personaje, siempre que la estructura narrativa le lleve a ello [...]*



*Esta verificación puede explicar también el fracaso, por ingenuidad, del cine ‘edificante’ que postula que el carácter y las acciones del ‘personaje bueno’ deben bastar para arrastrar la simpatía y la identificación del espectador” (Aumont et al, 1985, op. cit.. Pág.: 271).*

Piénsese por ejemplo en la simpatía por identificación del espectador para con el Doctor Hannibal Lecter en “***El silencio de los corderos***” de Jonathan Demme (1991), por citar solo un ejemplo de muchos (un gran maestro en este tipo de trucos fue sin lugar a dudas Sir Alfred Hitchcock).

Los recuerdos, tamizados por ese «optimismo de la memoria», mecanismo de defensa que hace que nuestra memoria tienda a recordar sólo lo bueno y agradable, al ser proyectados en nuestra recreación de la película nos llevan a considerar una segunda ilusión que consiste en prestar a la identificación secundaria una inercia y una permanencia más grande que las que en realidad posee. El espectador se identifica prácticamente siempre con un personaje principal de la ficción, a veces con dos por razones puramente psicológicas, y de manera relativamente estable y monolítica. La identificación se dirigirá a este personaje de modo perdurable durante toda la proyección del filme y se podrá dar cuenta de ello de forma igualmente estática.

Este tipo de consideración está extraída de numerosas películas pertenecientes a géneros estables dentro de la meca del cine hollywoodiense, creadoras de principios, reglas o normas de contenido y forma, pero que también cuentan con sus excepciones en forma de, en algunos casos, obras maestras.

Esa identificación con determinados personajes es factible gracias al desarrollo y proliferación de mecanismos estereotipados, principalmente en el mundo televisivo, en los que se recurre sistemáticamente a identificaciones monolíticas, es decir, la identificación con el personaje procede de una identificación del (y al) personaje como «tipo». La eficacia de esta forma de identificación, que ya hemos señalado al estudiar los personajes de los filmes de McTiernan, se debe a dos características básicas para su funcionamiento: su perennidad y su universalidad. En palabras de Aumont y sus camaradas (Aumont *et al*, 1985, *op. cit.*. Pág.: 272): *“esta tipología tiene por efecto reactivar de manera absolutamente comprobada, en un nivel a la vez frustrado y profundo, los afectos surgidos directamente de las identificaciones con los papeles de la situación edípica: identificación con el personaje portador del deseo contrariado, admiración por el héroe que figura el ideal del yo, temor ante una figura paternal, etcétera”*.

En otras palabras, la identificación tiene una esencia tipológica ya que el ‘ensanchamiento’, por emplear la misma palabra que los autores franceses, del espectador con el personaje utiliza estos tipos debido a sus dos características citadas. Así se evita que la creatividad de los guionistas y autores haga caer en catástrofe económica un proyecto al hacerlo válido y apto para el gusto medio de muchos niveles culturales y variados países.

Sin dejar de citar a Aumont y sus compañeros:

*“No es menos cierto que este sustrato arcaico de toda identificación con el personaje no se podría explicar, sin una*

*simplificación exagerada, los mecanismos complejos de la identificación diegética en el cine, y en particular de los dos caracteres más específicos de esta identificación. Primero: la identificación es un efecto de la estructura, una cuestión de lugar más que de psicología. Segundo: la identificación con el personaje no es nunca tan masiva y monolítica, sino, por el contrario, extremadamente fluida, ambivalente y permutable en el curso de la proyección del filme, es decir, de su construcción por el espectador” (Aumont et al, 1985, op. cit.. Pág.: 272).*

Por lo tanto, la identificación secundaria en el cine genera la simpatía, pero ¿qué o quién suscita esa identificación secundaria?. Parece como si la identificación fuera un efecto de la estructura, de **la situación**, más que un efecto de la relación psicológica con los personajes. Alfred Hitchcock proponía una «ley empírica» de la siguiente manera: *“Tomemos un ejemplo, el de una persona curiosa que entra en la habitación de alguien y rebusca en los cajones. Muestras al propietario de la habitación subiendo las escaleras, luego vuelves a la persona que registra y el público siente la necesidad de decirle: «cuidado, alguien sube por la escalera». Aunque una persona que rebusca en los cajones no tiene necesidad de ser un personaje simpático, el público tendrá siempre una aprensión en su favor”*<sup>756</sup>. **Situación y enunciación.**

---

<sup>756</sup> TRUFFAUT, François y SCOTT, Helen: *El cine según Hitchcock*. Editorial Alianza. Madrid. 1974. Pág.: 84. Para Jacques Aumont: “Esta ley empírica de la identificación según Hitchcock, ilustrada con maestría en “Marnie, la ladrona” (1964), tiene el mérito de ser muy clara en un punto esencial: la situación (aquí, alguien que está en peligro de ser sorprendido) y la manera en que está propuesta al espectador (enunciación) es lo que va a determinar casi de modo estructural la identificación con tal o cual personaje en determinado momento del filme” (Aumont et al, 1985, op. cit.. Pág.: 273).

El espectador encuentra rápidamente su lugar y se interesa, porque una parte de la identificación no pasa por un conocimiento psicológico de los personajes, de su papel del relato, de sus determinantes, de todo lo que habría exigido más tiempo y una familiarización paulatina con el relato en su conjunto.

*“Para que el espectador encuentre su lugar, el espacio narrativo de una secuencia o de una escena, basta con que se inscriba en esta escena una red estructurada de relaciones, una situación. Entonces, poco importa que el espectador no conozca a los personajes: en esta estructura racional que imita una relación intersubjetiva cualquiera, el espectador va a ocupar muy pronto un cierto número de lugares, dispuestos en cierto orden, de una cierta manera, lo que es la condición necesaria y suficiente de toda identificación” (Aumont et al, 1985, op. cit.. Pág.: 274).*

Según Roland Barthes:

*“La identificación no tiene preferencias psicológicas; es una pura operación estructural; yo soy aquel que ocupa el mismo lugar que yo. Devoro con la mirada toda red amorosa, y localizo el lugar que sería el mío si formara parte de ella. Percibo no analogías sino homologías...la estructura no tiene preferencias; por eso es terrible (como una burocracia). No se le puede suplicar, decirle: «Mira, yo soy mejor que H...». Inexorablemente*

*ella responde: «Estás en el mismo lugar; por lo tanto tú eres H...». Nadie puede pleitear contra la estructura”<sup>757</sup>.*

La identificación es en definitiva una cuestión de lugar o ubicación, un efecto de posición estructural. De esta forma, cada situación que surge en el curso de un filme redistribuye los lugares, propone nuevas redes, una nueva posición de las relaciones intersubjetivas en el interior de la ficción.

La relación intersubjetiva es un concepto más específico que el de identificación ya que la identificación en el psicoanálisis se plantea como muy ocasionalmente global. Esa red de relaciones intersubjetivas en el cine se denomina «**situación**», donde el sujeto encuentra su localización. Esta localización puede no ser más que una pretensión de un autor que ha idealizado esta ubicación. Para Jacques Lacan, si tomamos nuestro lugar en el juego de las diversas subjetividades es que estamos en nuestro lugar, no importa dónde. El mundo del lenguaje es posible cuando nosotros estamos en nuestro lugar, no importa dónde, sentencia el psicoanalista francés. Tal y como concluye Alain Bergala, “*los orígenes edípicos y el funcionamiento estructural de toda identificación, así como las características específicas del relato fílmico (la planificación clásica, en particular) son suficientes para determinar el carácter fluido, reversible, ambivalente, del proceso de identificación en el cine*” (Aumont et al, 1985, *op. cit.*. Pág.: 275).

De esta forma, la identificación no puede considerarse un fenómeno monolítico, estable y permanente a lo largo de una película. Cada secuencia, cada situación nueva, en la medida en que modifica este juego de lugares, cada red relacional, es suficiente para relanzar la identificación,

---

<sup>757</sup> BARTHES, Roland: *S/Z*. Editorial Siglo XXI. Madrid. 1980. Pág.: 167.

para redistribuir los roles, para redibujar el lugar del espectador. No es raro que el espectador se identifique en cada una de las secuencias con varios personajes simultáneamente aunque posean papeles contradictorios. De esta forma se satisface el placer narcisista o el sentimiento de carencia y angustia a la vez representados en un personaje de tipo demandante de cariño y en otro receptor del mismo. La identificación es casi siempre más fluida y frágil en el curso de la construcción del filme por el espectador, tanto durante el tiempo de la proyección como la que se da retrospectivamente al recordar la película.

A nivel de la planificación de la película hallamos igualmente mecanismo de identificación, las unidades más pequeñas o micro-circuitos donde van a engendrarse el relato fílmico y la identificación del espectador, los planos que conforman cada una de las secuencias de la película.

La narrativa clásica se plantea desde una total fluidez en su planificación (aunque algunos autores creían y creen en otro tipo de fluidez más compleja, alejada de la propia de los planos o coreografías y montajes internos). La escena más trivial se construye en cine cambiando sin cesar de punto de vista, de focalización, de encuadre, arrastrando a un desplazamiento permanente del punto de vista del espectador sobre la escena presentada, desplazamiento que no dejará de influir por micro-variaciones en el proceso de identificación del espectador. La planificación clásica del cine se ha instaurado como código, pero si nos detenemos a analizarla con detenimiento desde el punto de vista psicológico, nada hay más contrario a nuestra percepción de una escena vivida en la realidad que el cambio permanente del punto de vista, de distancia, de focalización, excepto en el caso de la identificación como ya hemos visto a la que

estamos predispuestos por nuestra naturaleza que entra en contradicciones en todos los puntos menos en este, por su condición de arbitrariedad.

El texto de superficie desvía con pequeños impulsos permanentes, esto es, minúsculos cambios de dirección sucesivos, la relación entre el espectador, la escena y los personajes, aunque sólo sea indicando lugares y recorridos privilegiados, reforzando unas posturas o unos puntos de vista más que otros.

Aunque los elementos clásicos que forman parte del texto de superficie que influyen en el juego de la identificación son muy numerosos (en cierto modo, todos los elementos contribuyen de modo verosímil a su construcción), Aumont, Bergala y Marie recogen los tres que más intervienen: multiplicación de los puntos de vista, variación en la escala de los planos y las miradas.

La **multiplicación de los puntos de vista**, esencia de la planificación clásica, es el pilar constitutivo de los microcircuitos de la identificación en el texto de superficie, permitiendo que se desarrollen nuevos elementos. La aparición de cada nuevo plano corresponde a un cambio del punto de vista sobre la escena representada que se supone desarrollada de forma continuada y en un espacio homogéneo<sup>758</sup>. Cada uno de estos puntos de vista inscribe entre las diferentes figuras de la escena una jerarquía, una mayor o menor importancia en la relación intersubjetiva, privilegiando el punto de vista de determinados personajes (sin olvidar la cámara subjetiva) y subraya ciertas líneas de tensión y de separación (recuérdese por ejemplo

---

<sup>758</sup> No es frecuente que a cada cambio de plano corresponda un punto de vista nuevo, inédito, sobre la escena. Lo más normal es que la planificación clásica funcione volviendo sobre determinados puntos de vista, a veces con insistencia (en los diálogos y la planificación plano-contraplano o campo-contracampo).

las citadas iluminaciones blancas o rojas para separar tensiones en los submarinos nucleares de “***La caza del Octubre Rojo***”). Por lo tanto, la articulación de estos diferentes puntos de vista, la insistencia más frecuente de algunos de ellos, su combinatoria, en tanto que elementos inscritos en el código que permiten trazar como en relieve de la misma situación diegética, los lugares y los microcircuitos privilegiados para el espectador, influyen en la generación de su identificación (Aumont, 1985).

En cuanto a la **variación en la escala de los planos**, hemos de tener presente que la nomenclatura de los planos cinematográficos tiene mucho que ver con la importancia del hombre como medida de todas las cosas (la escala se establece con respecto a la inscripción del cuerpo del actor en el cuadro), ya que los planos parecen adquirir su mayor importancia al plasmar el rostro humano en particular y el cuerpo en general. Los planos cortos o cerrados —el primer plano o primerísimo primer plano por ejemplo— cuentan con la ventaja de conferir un subrayado especial con lo que se acentúa la función dramática que prevalece en el teatro en su estado más puro, aunque también a veces histriónico. En la variación del tamaño de los actores en la pantalla hay un elemento determinante en cuanto al grado de atención, de emoción compartida, de identificación con uno u otro personaje. Para Hitchcock, el tamaño de la imagen era la herramienta más poderosa para manipular la identificación del espectador con el personaje.

*“Este juego con las escalas de los planos, asociado al de la multiplicación de los puntos de vista, permite en la planificación clásica de la escena una combinatoria muy sutil, una alternancia de proximidad y distancia, de desenganches y enganches sobre los personajes. Permite una inscripción particular de cada personaje*



*en la red relacional de la situación así presentada; permite también presentar un personaje como una figura entre las demás, como un simple elemento del decorado, o por el contrario, convertirlo en una escena en el verdadero foco de la identificación aisándolo, en una serie de primeros planos, en un ‘tête-à-tête’ intenso con el espectador, cuyo interés se focaliza sobre ese personaje, aunque juegue un papel secundario en la situación diegética propiamente dicha” (Aumont et al, 1985, op. cit.. Pág.: 281).*

Las **miradas** siempre han sido un vector privilegiado. Regulan un cierto número de figuras del montaje, en el nivel de las más pequeñas articulaciones, que están a la vez entre las más frecuentes y las más codificadas: continuidad de la mirada, campo-contracampo, etcétera. Es lógico en tanto que la identificación secundaria está centrada sobre las relaciones entre los personajes, y el cine comprendió muy pronto que las miradas constituían una pieza fundamental a la hora de implicar al espectador en estas relaciones intersubjetivas e interpersonajísticas mediante el empleo de ese recurso asimilado desde el comienzo del cinematógrafo (ya el cine silente puso el acento en las miradas como medio para subrayar la expresividad ausente, la falta de entonación y matices en los diálogos de los rótulos).

La continuidad de la mirada es una figura capital en la identificación secundaria en el cine. Desde los orígenes del cine sus códigos han obligado a mostrar a uno o varios personajes mirando para a continuación, en el plano siguiente, mostrarnos lo que es entendido como lo mirado, como lo observado (se podría aquí distinguir entre cámara o plano subjetivo y

cámara o plano semi-subjetivo; en el primer caso se podría diferenciar también entre cámara subjetiva suave y cámara subjetiva dura, aquella que imita incluso los movimientos naturales de la cabeza o el cuerpo humano mientras realiza sus quehaceres).

*“En esta delegación de la mirada entre el espectador y el personaje, se ha querido ver la figura por excelencia de la identificación con el personaje. A pesar de su aparente claridad, este ejemplo ha contribuido sin duda a entorpecer la cuestión de la identificación en el cine por una simplificación exagerada. El análisis de los procesos de generación de identificación por los microcircuitos de las miradas (y su articulación por el montaje) en un filme narrativo surge sin ninguna duda de una teorización mucho más ajustada donde el raccord sobre la mirada, incluso si señala un punto límite, un cortocircuito entre identificación primaria e identificación secundaria, tendría un papel demasiado específico y particular para ser ejemplar” (Aumont et al, 1985, op. cit.. Pág.: 284-285).*

John McTiernan dirige sus películas en la creencia de un espectador que recibe desde el principio información, continua recibéndola y termina por captarla completamente sin necesidad de tener que poner nada o casi nada de su parte. Es pues un espectador sin demasiadas expectativas metadiscursivas, culturales o filosóficas si se prefiere. **Un espectador que gusta del entretenimiento por el entretenimiento.** Su posición en la sala de cine no es muy activa, se acude a su sensibilidad, a su emoción o conciencia pero no necesariamente a su intelecto, o en todo caso, no de una forma excesivamente profunda. En todo caso, McTiernan, firme ecologista,

plantea en películas como “*Los últimos días del Edén*”, ideas que trata de hacer llegar a las conciencias de los espectadores, sin oprimir su libertad de pensamiento.

McTiernan logra la empatía gracias a los medios que hemos ido citando a lo largo del presente trabajo, apelando a la espectacularidad y emoción de sus imágenes.

En la colocación de una situación con fuerte identificación se nos muestra el trabajo de la instancia que enseña o que narra que es tan determinante como la estructura propia de lo que se muestra o narra, así al menos lo creen Aumont y sus camaradas. Para mantener la atención de su público, cualquier narrador cuenta con una serie de mecanismos para intrigar, para intervenir en el curso natural de los acontecimientos demorándolos, modulándolos, sorprendiendo, utilizando pistas falsas, dilatando las acciones, ralentizando (empleo de la cámara lenta), focalizando, utilizando trucos de montaje, fundidos, encadenados, etcétera, etcétera.

Cada autor se definirá pues por su habilidad en la utilización de esos recursos aplicados sobre la enunciación, y su retórica, como arte y arma estilística personalizadora (Caldevilla, 2005). Los efectos de estos usos reiterados -identificación de lugares comunes reconocidos en cada autor- son mucho más determinantes sobre las reacciones del público que el contenido del enunciado en sí, idea defendida por numerosos autores y que afirma que en ellos está la base de la identificación entre obra y autor, que se muestra en un campo superior al de la pura identificación cualquiera de los dos sentidos ya enunciados líneas atrás. En el proceso de identificación

el trabajo de la narración, de la enunciación mostrada, juega un papel determinante, porque contribuye a informar sobre la relación del espectador con la diégesis con los personajes. *“En el nivel de las grandes articulaciones narrativas, modulará permanentemente el saber del espectador sobre los acontecimientos diegéticos, controlará en cada instante las informaciones de que dispone a medida que avanza el filme, esconderá algunos elementos de la situación y, por el contrario, anticipará otros, regulará el juego del avance y el retroceso entre el saber del espectador y el saber supuesto del personaje y podrá influir así de forma permanente en la identificación del espectador con las figuras y las situaciones de la diégesis”* (Aumont et al, 1985, *op. cit.*. Pág.: 286).

Para Aumont, Marie y Bergala, en el nivel más global, y menos preciso por tanto, de la identificación con el relato hay una identificación diegética más masiva, menos desligada, relativamente indiferente al trabajo específico de la enunciación en cada medio de expresión y en cada texto en particular. Afirman, los autores, que esta inclinación más inerte de la identificación surge más del enunciado de la diégesis –en sus grandes líneas estructurales- que de la enunciación propiamente dicha y que, por lo tanto, presenta un carácter más regresivo, un carácter más edípico si se prefiere.

En cada escena la enunciación trata de desviar la conexión del espectador con la situación diegética, trazando microcircuitos privilegiados, organizando la generación y estructuración del proceso de identificación, plano por plano. Dicha labor de enunciación, se entiende, es más invisible en el cine narrativo clásico en tanto que es asumida por el código.

Por citar una última vez a los ínclitos autores franceses:

*“Y sin duda allí, en el nivel de las pequeñas articulaciones del texto de superficie, es donde el código resulta más preciso, más estable, más «automático», por tanto más invisible. La planificación de una escena según varios puntos de vista, la vuelta a éstos, el campo-contracampo, el raccord sobre la mirada, son elementos arbitrarios del código que participan directamente de la labor de la enunciación, pero que el espectador de cine, por costumbre cultural, percibe como «grado cero» [entendiendo aquella definición intuitiva que lo pone en relación con un discurso ingenuo y sin artificios, desnudo de todo sobreentendimiento]<sup>759</sup> de la enunciación, como la manera «natural» de contar una historia en el cine. Es cierto que las «reglas» del montaje clásico, en particular las de los raccords, intentan precisamente borrar las señales del trabajo de la enunciación, hacerlo invisible, de manera que las situaciones se presenten al espectador «como ellas mismas» y que el código, con un tal grado de trivialidad y usura, parezca funcionar casi automáticamente y dar la ilusión de una especie de ausencia, de*

---

<sup>759</sup> Es decir, «un perro es un perro», «una mesa es una mesa». Las dificultades surgen cuando se intenta apreciar si un texto como tal es figurado o no. Toda palabra pronunciada es el hecho de un destinador por lo que no se podría suponer inocente sin precaución. Se puede igualmente concebir el grado cero como el límite hacia el cual tiende el lenguaje científico (voluntariamente por supuesto). En el mundo del cine, se plantea como el filme con objetivos documentales científicos que llevado a extremos produce películas documentales especializados y ya citados como videos sobre operaciones o ensayos rodados (con una economía de medios espartana, una única cámara, un único punto de vista, sin movimiento, sin edición, etcétera). Supondría la univocidad en esencia. Este grado cero se relaciona, desde la óptica del conocido Grupo  $\mu$  -*Retórica general*, editorial Paidós, Barcelona, 1987- con una posición determinada para la que el estatus concreto supondría el grado cero, pero siempre para esa posición, o mejor, para lo que por hábito ese espectador espera como grado cero de esa posición, con lo que podemos considerar que el espectador es quien crea su propio grado cero y que cada grado cero existe en función de una ubicación, por lo que siguiendo las leyes de combinatoria, los grados cero serían prácticamente infinitos.

*vacío, de la instancia de enunciación” (Aumont et al, 1985, op. cit.. Pág.: 286).*

De esta forma se mantiene la impresión en el espectador de que él mismo se introduce en el relato, que se identifica con un personaje por simpatía (y no al revés como en realidad ocurre), que actúa en cualquier situación como lo haría, salvando las diferencias, en su vida diaria; todo ello tiene el efecto de subrayado de una sensación en el espectador de que él es el centro, la fuente y el sujeto único de las emociones que le proporciona la película, negando al mismo tiempo que esa identificación se un efecto de una regulación, es decir, de una labor de la enunciación.

Si se plantea una subjetividad propia del espectador tenemos que el efecto no está contenido en la figura (retórica) sino que es producido por el propio espectador como respuesta a un estímulo.

Para finalizar no olvidemos mencionar que desde el éxito de la política de los autores y la revalorización del concepto de «autor», muchos directores han impuesto un enunciación personal, en la mayoría de los casos firmando sus obras con marcas o señales en extremo ostentosas y arbitrarias de esta enunciación que les caracterizaba o decían caracterizar (hablamos de firma, un concepto ya analizado, y no de sello autorial).

Parecería que la más sensible presencia de una instancia enunciativa tendría que entorpecer, aunque sólo fuera parcialmente, el proceso de identificación (dificultando para el espectador la sensación de ser el centro y origen único de toda identificación, dejando que perciba en la película la presencia de esta figura del controlador de la enunciación). Pero entonces

incurriríamos en el error de subestimar la capacidad del espectador para «restaurar el filme como buen objeto». Para los espectador, no para todos, para los más cinéfilos o intelectuales por ejemplo, la figura del controlador de la enunciación se ha convertido en un figura en quien identificarse, una identificación bastante clásica desde un punto de vista estructural, ese controlador, el autor, es aquel cuya voluntad se opone al deseo del espectador o lo retrasa –el que lanza la identificación- con el prestigio, añadido, para los cinéfilos, de ser una figura que encarna un ideal del yo.

Todo lo anteriormente visto está ligado al psicoanálisis y por ende, supone que el espectador de cine es enteramente equiparable (y reducible) al sujeto psicoanalítico (a su modelo teórico se entiende). Pero esta concepción se ha puesto en duda, hay quienes eliminan por completo el concepto de la identificación de la enunciación y hay quienes, como Jean-Louis Schéfer, encuentran

*“un enigma irreductible en la ficción del sujeto psicoanalítico, en tanto que centrado sobre el yo. El cine pediría más bien ser descrito en sus efectos de asombro y de terror, como producción de un sujeto desplazado, una especie de sujeto mutante o un hombre más desconocido. La vía seguida hasta aquí en la teoría del cine no permitiría comprenderlo como proceso nuevo, descubrir fuera de la homología aseguradora del sujeto y del dispositivo cinematográfico”.*

Para Schéfer

*“el cine no está hecho para permitir al espectador reencontrarse (teoría de la regresión narcisista), sino sobre todo para sorprender, para asombrar: se va al cine –todo el mundo- en busca de simulaciones más o menos terribles, y no de una ración de sueños. En busca de un poco de terror, de algo de lo desconocido...cuando estoy en el cine, soy un ser simulado...de lo que habría que hablar es de la paradoja del espectador”<sup>760</sup>.*

El concepto espectador psicoanalítico está aún en fase de puntualización por parte de los teóricos que trabajan sobre él. Lo que si queda claro es que la definición del espectador pasa por mostrar una serie de características que ha de poseer indudablemente y que sobre mayor o menor grado de posesión quedaría establecido un perfil que puede ser pretendido por el emisor, el creador, el autor.

Antes de introducirnos de lleno en ese espectador buscado por John McTiernan, detengámonos un momento en la violencia y la relación que el público guarda con ella, un elemento esencial en tanto que la mayor parte de las películas de McTiernan están compuestas de escenas violentas y encuadradas en el género de acción hollywoodiense, género que subraya la emoción y espectacularidad de este tipo de acciones o acontecimientos violentos. Determinar las condiciones de esa recepción y la relación que el espectador de cine mantiene con dicha violencia, nos permitirá extraer alguna característica concluyente en lo que al espectador ideal para John McTiernan se refiere.

---

<sup>760</sup> AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985. Pág.: 288.



### VI. 16. III. El espectador y la violencia.

La interrelación entre el ser humano y la violencia siempre despierta conflicto; ya se trate de un factor innato o adquirido, lo cierto es que la unión existente entre el hombre y la violencia es estrecha y lo ha acompañado a lo largo de su existencia, y así lo hará hasta el final de sus días. Lo cual despierta, como decimos, numerosas polémicas. No es nuestra intención detenernos en la conceptualización de la violencia en el ser humano, desde un punto de vista antropológico, sociológico, cultural, económico, político, etcétera, sino establecer un ‘estado de la cuestión’ relativa a la situación de la violencia representada en el cine y la relación que mantiene el espectador, adulto, se entiende, con ella y cómo esto influye o se ve afectado en lo que al cine de John McTiernan, de acción y plagado de escenas violentas, y su espectador ideal se refiere. En otras palabras, la violencia presente en el cine de McT afecta o puede inscribirse dentro de los estilemas de su sello autorial que venimos enunciando y conforma una de las características del espectador de su cine.

La violencia es un tema tan humano –presente desde el albor de los tiempos- que la profundización en él no es sino recorrer un camino espinoso, donde el afán de exhaustividad no garantiza claridad, sino todo lo contrario, la apertura de nuevos frentes en los que la discusión científica lleva años sin ponerse de acuerdo. **Tiene un carácter eminentemente subjetivo y normativo que hace que la violencia que se percibe y define lo sea en función de los valores que subyacen en el grupo social y cultural de referencia, haciendo que dependa de la extensión que se quiera dar a sus más variadas acepciones.** *“Aunque no todas las*

*investigaciones hacen alusión explícitamente, parece claro que la violencia es un constructo social. Como tal debe ser enmarcado en un contexto histórico cultural determinado”*<sup>761</sup>. Pese a ello, las más de las veces sirve de recipiente en el que cada uno vuelca sus filias y sus fobias, sus prejuicios y sus ansiedades, lo que hace difícil la validez de las conclusiones alcanzadas o la aplicación de las recomendaciones descubiertas.

El psiquiatra Luis Rojas Marcos, uno de los grandes especialistas en violencia de nuestro país, defiende la idea de que el instinto de supervivencia nos ha hecho ser agresivos, violentos, pero no crueles. El hombre no es cruel por naturaleza, si violento, de otra forma no hubiera sobrevivido en sus primeros pasos sobre este nuestro mundo, pero no cruel<sup>762</sup>. La crueldad se aprende, se adquiere, y se hace en los primeros años de la vida y de una forma asombrosamente rápida.

*“La agresión maligna no es instintiva sino que se adquiere, se aprende. Las semillas de la violencia se siembran en los primeros años de la vida, se cultivan y desarrollan durante la infancia y comienzan a dar sus frutos malignos en la adolescencia. Estas simientes se nutren y crecen estimuladas por los ingredientes crueles del medio hasta llegar a formar parte inseparable del carácter del adulto. Los seres humanos*

---

<sup>761</sup> RODRIGO ALSINA, Miquel: “Repensar la violencia desde la cultura” en *Trípodos extra*. Universidad Ramón Llull. Barcelona. 2003. Págs.: 85-98. El lugar destacado que la violencia ha ido ocupando con el paso de los años como objeto de comunicación, preocupación, alarma social, análisis y estudio desde diferentes ópticas, ha sido, en cierto modo, tardío. Hannah Arendt ya advirtió, en los años sesenta del siglo veinte, que nadie podía ni debía permanecer ignorante ante el enorme papel que la violencia ha desempeñado siempre en los asuntos humanos.

<sup>762</sup> Otros autores, sin embargo, como Miguel Clemente Díaz, definen la agresividad como un mecanismo adaptativo y de supervivencia, siendo la violencia algo relacionado con el poder, o grupos de poder, y los privilegios de un ser o seres sobre otro u otros.

*heredamos rasgos genéticos que influyen en nuestro carácter. Pero nuestros complejos comportamientos son el producto de un largo proceso evolutivo condicionado por las fuerzas sociales y la cultura. La violencia constituye una de las tres fuentes principales del poder humano; las otras dos son el conocimiento y el dinero”* (Rojas Marcos, *Las semillas de la violencia*. Editorial Espasa Calpe. Madrid. 1998. Pág.: 15).

Las fuerzas sociales y la cultura influyen y dentro de éstas hemos de localizar tanto la televisión como el cine (se quiera adjetivar como alta o baja cultura, es lo de menos). No obstante, Rojas Marcos es optimista, no cree en la fuerza maligna que algunos quieren ver en la representación de la violencia ofrecida por el cine y la televisión, aunque no deja de ser un factor de preocupación ante los contenidos (cada vez más deleznable pero con matices que nos obligan a no equiparar esto con violencia) que se ofrecen al público, la mayoría de ellos infantiles.

Para muchos expertos, la violencia es una cualidad humana omnipresente y por lo tanto inevitable. Una creencia, para otros, antigua, que defiende la agresión cruel como una fuerza del instinto humano puramente biológica<sup>763</sup>. El hombre sería, siguiendo este dictado, malvado, avaricioso y cruel, en definitiva, un lobo para el propio hombre (Plauto). Cualquiera se atrevería a negar esta máxima observando con detenimiento en mundo actual, donde reina la idea de comienzos del siglo XX de William James, aquella que definía al ser humano como un luchador en

---

<sup>763</sup> La violencia, la agresión, la crueldad, han sido justificadas desde todo tipo de perspectivas, biológica, psicológica, social, cultural, filosófica, económica, política, militar, religiosa, etcétera. Al mismo tiempo, siguiendo los vientos ideológicos que más fuertes soplaran en su momento, se ha considerado como una necesidad social, un crimen, un pecado, una enfermedad, etcétera.

potencia, dotado de instinto de pelea, obligado a la perpetua competencia con sus iguales pues ha nacido con la necesidad innata de odiar y luchar, como remataría el sociólogo Georg Simmel<sup>764</sup>.

Las principales dificultades que se encuentra cualquier estudio (longitudinal) que trata de relacionar los medios de comunicación para masas y la violencia en la vida real (o las respuestas y comportamientos agresivos), desde una perspectiva sociológica principalmente, no estético-cinematográfica, son, en esencia, dos. Hemos de tener muy presente que cuando hablamos de estos estudios longitudinales el principal objeto de análisis es la televisión, mucho más popular incluso dentro del ámbito científico que el cine, y que centra sus intereses en cómo afecta ésta y la abundancia de contenidos violentos (en todas sus variantes, explícita, implícita, verbal, psicológica, instrumental, ritualizada, simbólica, innata, reactiva, etcétera) a los públicos más infantiles (adolescentes también), en tanto que son considerados como los más indefensos ante la lluvia catódica de programas violentos, agresivos y crueles, o faltos de las herramientas apropiadas para comprenderlos con corrección (condición que alcanza también a públicos más adultos las más de las veces). Existen los tratados centrados en la relación existente entre la violencia representada en las pantallas y los espectadores de la séptima de las artes, aunque las más de las veces, focalizan sus intentos en desentrañar las razones estéticas y narrativas de la violencia dentro de la trama del relato. No obstante, muchas de las conclusiones alcanzadas en los estudios sobre la violencia y la televisión pueden ser extrapoladas sin problema alguno al cine, en tanto

---

<sup>764</sup> Hay teorías que consideran la violencia como algo innato –la visión del psicoanálisis, las corrientes psicodinámicas y de la etología- y otras que potencian la adquisición –la teoría de la frustración-agresión de Dollard y Miller o el aprendizaje por imitación del modelo de Bandura-. Cualquiera de ellas es inapropiada para explicar la relación existente entre la representación de la violencia en los medios y su espectador.

que la pequeña pantalla se nutre, en sus contenidos, de películas cinematográficas (sumando a ello las numerosas reposiciones o las nuevas posibilidades que ofrecen los formatos domésticos).

Pero, como íbamos diciendo, las dificultades principales de cualquiera de estos estudios y análisis son dos. Por un lado, cualesquiera que sean sus conclusiones están sujetas, siempre, a la definición de base de violencia con la que se trabaje y que puede condicionar sus resultados de forma considerable<sup>765</sup>. Por otro lado, muchos de los estudios longitudinales realizados sobre la televisión y el comportamiento violento en niños y adolescentes, principales grupos de riesgo (aunque también encontramos estudios en población adulta o, cuando menos, es posible extrapolar algunas de las conclusiones alcanzadas<sup>766</sup>), caen en el error de aislar en un único factor –la televisión, principalmente– las causas del comportamiento agresivo, cruel, violento, en los espectadores de menor edad, o de los conflictos violento-delictivos que se suceden en la vida real, sin tener

---

<sup>765</sup> Un perfecto ejemplo, el estudio auspiciado por el National Television Violence Study realizado durante tres años consecutivos en la década de los noventa del siglo pasado en territorio estadounidense (conocido comúnmente dentro de la comunidad científica como el NTVS) para medir la cantidad y el contexto de la violencia en televisión y su influencia en el público infantil. El estudio parte de la siguiente definición de violencia: «el uso de la fuerza física o cualquier amenaza creíble de que se va a usar con la intención de dañar a un ser vivo o grupo de seres vivos». Pues bien, aunque sus resultados fueron, y siguen siendo, más que significativos, la definición empleada dejaba fuera del marco de estudio métodos violentos y consecuencias no explícitas, trazando una línea divisoria por donde encontró mayor apoyo científico. “*Asumir esta definición de violencia implica que los hallazgos hechos en el marco de este estudio son de naturaleza conservadora*”. SANMARTÍN, José, GRISOLÍA, James S. y GRISOLÍA, Santiago: *Violencia, televisión y cine*. Editorial Ariel. Barcelona. 2005. Págs.: 56-57. Por otro lado, el psicólogo y profesor L. rowell Huesmann utiliza su propia definición de violencia en los medios de comunicación: aquella representación visual y gráfica de un acto de agresión física de un ser humano contra otro. En sus propias palabras: “*Esta definición no incluye la violencia no visualizada; se refiere únicamente a actos agresivos de tipo físico, representados visualmente, de una persona contra otra [...] La teoría psicológica nos dice que este tipo de violencia es probablemente el más perjudicial. Lo que yo tildo de más perjudicial no es necesariamente lo más gráfico, o lo más sangriento, o lo más desagradable. Se trata, más bien, de la violencia que enseña al espectador a ser más violento*”. ROWELL HUESMANN, L.: “La conexión entre la violencia en el cine y la televisión y la violencia real” en Sanmartín *et al*, 2005, *op. cit.*. Pág.: 98.

<sup>766</sup> Para algunos autores, “*los adultos ofrecen cierta resistencia a dejarse influir por lo que ven en los medios de comunicación; pero sus hábitos sociales de adultos han sido afectados por lo que vieron en su infancia*”. ROWELL HUESMANN, L.: “La conexión entre la violencia en el cine y la televisión y la violencia real” en Sanmartín *et al*, 2005, *op. cit.*. Págs.: 87-132.

presentes otros factores sumamente importantes (por ejemplo, muchos estudios estadísticos ponen en relación directa la introducción progresiva de las televisiones en los hogares estadounidenses y el aumento de comportamientos violentos o del índice de delitos y crímenes, pero dejan fuera de la ecuación, por ejemplo, factores como el aumento de la venta de armas de fuego, el aumento de la distribución y el consumo de drogas, las bandas callejeras a este tráfico asociadas, el empobrecimiento de las clases más desfavorecidas como consecuencia de determinadas políticas de desregulación económica, etcétera, etcétera). *“Es imposible –a riesgo de incurrir en sesgos indebidos y simplificaciones inadecuadas-explicar la violencia a partir de un solo factor”* (Sanmartín, 2005, *op. cit.*. Pág.: 16); es necesaria la aplicación de un modelo ecológico, aquel que determina que la violencia es resultado de la interacción de múltiples factores (este tipo de estudios han demostrado que, más allá de la relación existente entre los medios y la violencia o los medios y los seres violentos, que existe y es real pero que se debería matizar, la violencia filmada influye en la violencia real de un niño según el grado de violencia real que le rodee).

Como ya hemos afirmado, no es nuestra intención desplegar ningún mapa exhaustivo sobre la cuestión científica de la violencia. Solo señalamos algunos aspectos que ponen de manifiesto cierta falta de acuerdo en determinados puntos importantes de cualquier investigación científica relacionada con un tema tan problemático como es la violencia. Pese a todo, hay autores que afirman que la falta de consenso es un mito<sup>767</sup>,

---

<sup>767</sup> *“Ha nacido el mito de que no hay consenso entre los investigadores. En realidad, existe un claro acuerdo acerca de que la violencia en los medios de comunicación estimula la agresión. Pero la violencia en los medios de comunicación es un negocio financiero de grandes proporciones: atrae espectadores y es barata [...] El hecho de que la violencia en los medios y la violencia social crezcan simultáneamente no prueba que las dos estén relacionadas, pero sugiere que debería investigarse la relación entre ambas [...] Parece ser que se ha asentado el mito de que toda esta investigación no ha*

auspiciado desde los grupos mediáticos para favorecer la presencia continuada de violencia en los medios sin tener en cuenta las consecuencias sobre el comportamiento agresivo y cruel en sus espectadores (nuevamente, infantiles); por nuestra parte, creemos que, teniendo presente la realidad, si que existe una falta de aquiescencia, al menos en algunos aspectos<sup>768</sup>, motivo por el cual la gran mayoría de los estudios centrados en la violencia están sumamente condicionados por la definición de la misma con la que se

---

*producido ningún resultado claro y ningún acuerdo generalizado. Esto es, al menos, lo que unos pocos investigadores y muchas empresas de medios de comunicación quisieran hacernos creer: nada está más lejos de la verdad. Desde hace 20 años existe un claro consenso entre la gran mayoría de investigadores destacados, y este consenso es todavía mayor hoy en torno al hecho de que la violencia en los medios de comunicación está enseñando a nuestros niños a comportarse de forma más violenta. Esto no significa que sea la única causa del aumento de la violencia social, ni siquiera su causa principal...los medios de comunicación reflejan siempre en alguna medida la vida misma, de modo que es de esperar que una sociedad más violenta tenga unos medios de comunicación más violentos. Lo que es indiscutible es que el aumento de la violencia en los medios de comunicación se ha añadido al aumento de la violencia en la sociedad". ROWELL HUESMANN, L.: "La conexión entre la violencia en el cine y la televisión y la violencia real" en Sanmartín et al, 2005, op. cit.. Págs.: 96-97.*

<sup>768</sup> Para la investigación "Infancia, violencia y televisión: Los espacios informativos y los imaginarios de la violencia en los niños y adolescentes" dirigida por el doctor Jordi Busquet, los principales puntos de acuerdo entre los investigadores son: las representaciones violentas construidas por los medios tienen, o pueden tener, una cierta repercusión social (admitiendo, de entrada, que la violencia forma parte de los contenidos informativos, publicitarios, de entretenimiento, etcétera); los sujetos analizados han adquirido una competencia comunicativa que les permite diferenciar los géneros televisivos, los tipos de violencia que aparecen en televisión y el significado que hay que dar a cada tipo de violencia; también están de acuerdo en no saber concretar la si la influencia de las representaciones violentas de los medios de comunicación para masas es determinante en el sistema cognitivo, emotivo y conductual del individuo y, en caso de ser, si es extrapolable o generalizable a otros individuos o si el efecto se mantiene a largo plazo. Otro punto en común es que la mayoría de las investigaciones no pueden hacerse eco de todas las variables contextuales posibles. Por otro lado, "el primer punto de desacuerdo fundamental está en la propia definición de violencia. Como puede comprenderse, según qué definición se de al término violencia, el desarrollo de las investigaciones pueden tomar rumbos muy distintos. En este sentido hay que reconocer que la violencia es un constructo social bastante difícil de abordar. La palabra violencia tiene un carácter polisémico (¿es violencia el maltrato a los animales?, ¿puede entenderse como violencia la bofetada de un payaso a otro en una función de circo?) y también tiene un carácter ideológico (los otros son los que ejercen la violencia o, como mínimo, la provocan), que hace muy difícil para la comunidad científica llegar a un acuerdo". Convertir a los medios de comunicación en 'chivos expiatorios' es otro de los puntos en que los investigadores no logran ponerse de acuerdo. También la valoración de la violencia, es decir, su adjetivización pone de manifiesto que no toda la violencia se valora de la misma manera: "¿Existe una violencia legítima o legitimada?, ¿se puede hablar de una violencia justificada o justificable?. Es bien significativa la aceptación de la noción 'violencia gratuita' (arbitraria, sin fundamento). Este concepto pone de manifiesto que existe, por lógica, la 'violencia no gratuita' (motivada, con fundamento) e ignora el carácter expresivo y el valor simbólico de determinadas formas de violencia". Tampoco existe aquiescencia en establecer claramente las fronteras éticas de la violencia. Y, aunque no se niega la influencia de los medios, no existe un acuerdo fácilmente aceptable del grado de influencia que ejercen dichos medios de comunicación y de su responsabilidad en la violencia social, en la violencia real. BUSQUET DURAN, Jordi: "Las teorías sobre los efectos sociales de la violencia en televisión. Estado de la cuestión". En *Verso e reverso*, 2008. Consultado en [www.upf.edu](http://www.upf.edu) [el día 8 de agosto de 2014].

trabaje, los agentes intervinientes y analizados y, en muchos casos, por los objetivos planteados y, sobre todo, por las conclusiones que se esperan alcanzar (sin caer en errores metodológicos por supuesto, pero necesitados de matizaciones o comentarios a pie de página). Los libros citados en la bibliografía y empleados en la presente investigación doctoral pueden ofrecer un mejor panorama de esta situación; por nuestra parte, centraremos nuestros esfuerzos en comprender algunas cuestiones de la relación entre el espectador y la violencia y su implicación en el que denominamos «espectador ideal» de John McTiernan y sus obras cinematográficas, su cine.

El espectador de cine de acción en general y del cine de acción de McTiernan en particular (en el que adscribimos su cine, incluido aquel que no es explícitamente violento, como ya hemos visto al hablar y analizar el concepto de género cinematográfico), se siente atraído por la violencia – violencia espectacular- que estas películas muestran. La atracción que sobre los seres humanos despierta la violencia se debe a su falta de cotidianidad, es decir, a que es algo fuera de lo común y que trastoca, aunque sea sólo momentáneamente, nuestra percepción de la realidad, de cómo debe ser la vida en relación a su «común natural orden y concierto», pese a estar acompañando al hombre desde su origen, tanto la violencia como la fascinación que ésta ejerce sobre él. Es una contradicción. Dicha atracción no es exclusiva del cine de acción contemporáneo (ni del cine en términos generales):

*“Desde los albores de la civilización, y en casi todas las culturas, los hombres y las mujeres, mayores y pequeños, han*



*sentido una profunda fascinación por los relatos y las escenas de violencia”* (Rojas Marcos, 1998, *op. cit.*. Pág.: 165).

Una profunda fascinación que ha alcanzado, y sigue haciéndolo, tanto los grandes relatos culturales (entiéndase también mitológicos y religiosos) como los actos públicos agresivos y crueles entendidos por su función lúdica, nos referimos, claro está, al atractivo circo romano –*panem et circenses*- y a las ejecuciones públicas de penas capitales que aún hoy día, en pleno siglo veintiuno, aún se realizan con asiduidad en numerosos países de este nuestro mundo. El psiquiatra español defiende que no hay acto diabólico y brutal que la imaginación humana no haya tocado y, lo que es peor, que no se haya hecho realidad en algún momento de nuestra existencia.

*“En todas las épocas de la civilización la gente se ha deleitado con relatos de atrocidades. Por lo general, estas narraciones incluyen una víctima y la descarga de la agresión despiadada sobre ella. A veces, para satisfacer al espectador, la escena concluye con el ultrajado saldando cuentas con el verdugo. Muchas de las imágenes y descripciones que nos fascinan a los adultos están impregnadas de la misma agresividad folclórica que caracteriza las fábulas de los cuentos infantiles e incluyen la violencia más gráfica. Este atractivo de la crueldad como espectáculo no ha desaparecido a pesar de la evolución y el progreso”* (Rojas Marcos, 1998, *op. cit.*. Pág.: 20).

Es decir, somos espectadores de la violencia incluso desde niños<sup>769</sup>, siendo los destinatarios de fábulas y cuentos maravillosos o folclóricos con un contenido altamente agresivo y violento, destinado a concienciar las pequeñas mentes infantiles, una característica y función que las adaptaciones más modernas —entiéndase «las versiones Disney»— han perdido y son echadas en falta por algunos autores (por ejemplo, desde una vertiente psicoanalítica y no carente de suposiciones sin demostración, habitual en el psicoanálisis, la defensa de los cuentos tradicionales que hace Bruno Bettelheim en su famosa obra *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, 1976). Pero Rojas Marcos, ya lo hemos señalado, es bastante optimista y afirma que pese a todo, la fascinación por la violencia inherente al hombre ha ido dejando paso, poco a poco, a una identificación con la víctima: “*No nos encontramos psicológicamente muy lejos de los patricios romanos de antaño o de las multitudes entusiasmadas que asistían a las torturas y ejecuciones públicas. El sustituto moderno del circo o del patíbulo son las escenas del cine y la televisión que representan toda la variedad existente de agresión maligna entre las personas [...] Quizá sea este fenómeno, al menos en parte, el motivo por el que estos medios están tan íntimamente entramados en nuestra cultura [...] Hoy en día vivimos en una cultura de fascinación por la violencia, pero en el fondo es una cultura de identificación con las víctimas*”; ello hace que aunque en la actualidad “*la agresividad que cautiva a la mayoría de los hombres y las mujeres se caracteriza por ser intrigante, morbosa, repetitiva, predecible y, sobre todo, irreal, las personas normales no disfrutan de escenas auténticas de brutalidad o sadismo, sólo deleita al espectador si éste, a un nivel más o*

---

<sup>769</sup> “Aunque los adultos no lo consideren obvio, a partir de los dibujos animados los niños aprenden que, en cualquier situación de conflicto o desacuerdo, es correcto, divertido y eficaz reaccionar violentamente. Y de este modo empezamos a fascinarnos por la violencia”. Esta exagerada afirmación pertenece a James Santiago Grisolia, “Nuestra oscura fascinación por la violencia”, recogido en Sanmartín *et al*, 2005, *op. cit.*. Pág.: 36.

*menos consciente, sabe que la escena no es veraz; cualquiera que haya presenciado un asesinato de cerca reconoce que es algo desagradable, sobrecogedor y horripilante, y que su atractivo como espectáculo está altamente sobrevalorado”* (Rojas Marcos, 1998, *op. cit.*. Págs.: 20 y 166).

La fascinación de la violencia puede deberse, para algunos autores (James S. Grisolia), a su papel como agente de control social o a la necesidad de algunas personas de sentirse en contacto con algo más verdadero y real y que solo pueden encontrar en las representaciones violentas verdadero y real y que solo pueden encontrar en las representaciones violentas<sup>770</sup>.

Para el profesor de Psicología Miguel Clemente Díaz, la violencia atrae a los adultos por *“el componente ilusorio que conlleva: vemos reflejado en la pantalla aquello que no existe, lo que sólo unos pocos desalmados serían capaces de hacer. Nos llama la atención cómo algunas personas son capaces de realizar lo que nadie sería capaz de hacer [...] ¿Y entre los niños, por qué gusta la violencia?: porque la no violencia sólo se puede aceptar, comprender y valorar si alguien, un adulto, explica al menor que la vía de la razón es la única válida. La televisión, el cine, los dibujos animados, no explican ni razonan, normalmente sólo transmiten acción...no se explica nada a los niños, por lo que éstos no pueden entender el sentido de la no violencia”*<sup>771</sup>.

---

<sup>770</sup> “Las representaciones mediáticas de la violencia tienen una relación compleja con la ansiedad. Las personas que padecen ansiedad prefieren ver programas violentos. Ver actos violentos les aplaca la ansiedad por un tiempo corto, tras el cual caen en estados todavía de mayor ansiedad. Así es cómo estas personas se vuelven adictas a la violencia”. James Santiago Grisolia, 2005, *op. cit.* Pág.: 38.

<sup>771</sup> CLEMENTE DÍAZ, Miguel: “Violencia, medios de comunicación y niños y jóvenes” en Sanmartín *et al*, 2005, *op. cit.*. Págs.: 67-85.

La presencia de la violencia en los relatos o en los actos públicos persigue mantener despiertas las sensaciones, pues los órganos de los sentidos requieren de estímulos cada vez más intensos. La búsqueda constante de sorpresa en un espectador que puede decir que casi lo ha visto todo conlleva un paulatino incremento de la barbarie, de la morbosidad y de la casquería en las escenas violentas que a éste se le presentan. Su objetivo, al menos en su origen, era satisfacer y apaciguar al espectador, razón por la cual ‘los malos’ siempre acababan mordiendo el polvo. Pero en el mundo contemporáneo, postmoderno si se prefiere, dominado por un relativismo alarmante, esta función está puesta muy en duda, motivo por el cual para algunos autores el cine más actual (aunque en realidad iniciado a partir de los años setenta del siglo pasado) da prioridad a la figura atractiva y modélica del psicópata, cuya ascensión es tan vertiginosa como la crueldad de sus actos. *“Una moda especial está penetrando la cultura occidental: la atracción por lo vil, por lo despreciable, por el elemento más bajo e infame. Aunque esta corriente no es totalmente nueva, ahora parece más incisiva, extendida y aceptada”* (Rojas Marcos, 1998, *op. cit.*. Pág.: 172). Pero también es cierto, al menos para el autor que *“cuanto más verdaderas son las escenas de violencia, más necesita la audiencia deshumanizar a los protagonistas para poder tolerar el espectáculo...se mantienen a una distancia psicológica segura, lo que ayuda a la industria del cine y a las cadenas televisivas a preservar el valor lúdico de las imágenes cruentas”* (Rojas Marcos, 1998, *op. cit.*. Pág.: 167). Por lo tanto, aunque más retorcidas y despreciables, las representaciones de la violencia que encontramos en el cine contemporáneo, a diferencia de la brusquedad, sequedad y frialdad de la violencia puesta en escena en los filmes de suspense o policiacos de la década de los setenta del siglo XX<sup>772</sup>, poseen un

---

<sup>772</sup> El cine de corte más clásico, la violencia se veía interrumpida las más de las veces por las elipsis

valor lúdico que, por un lado, las acerca a los dibujos animados (con el componente de irrealidad adjunto), y por otro, salvaguardan la distancia psicológica del espectador en cuanto a su tolerancia con la violencia escenificada. Todo ello sin perder un ápice de verosimilitud, por muy irreal que pueda llegar a parecer a ojos del público más formado, porque tanto la industria cinematográfica, como la televisiva (aunque dentro de ella existen otros formatos en los que no entramos a discutir la representación de la violencia porque su lenguaje, aunque heredero del cine, se aleja de nuestro objeto de estudio, como pudiera ser la violencia y la agresión presentes en los informativos televisivos), tienen que conseguir que las imágenes que producen sean lo suficientemente cautivadoras como para ser comercializadas.

El psiquiatra español termina afirmado que:

*“Si reflexionamos sobre el folclore popular nos damos cuenta de que el hombre y la mujer han dedicado una enorme energía a crear y transmitir escenas cautivadoras de agresión. Antes del cine o la televisión, las fábulas de violencia, como los combates de Ulises, la Pasión de Jesucristo, la tortura de los mártires o las guerras sanguinarias, eran transmitidas verbalmente o comunicadas por escrito, dibujadas en las rocas o*

---

narrativas empleadas sabiamente por el realizador, algo que impedía que el espectador llegara a sentirse del todo incómodo. Era una violencia de expresión contenida, incluso cuando el autor y su discurso marcaban sus causas y consecuencias de manera directa y radical (también cuando la violencia no termina de explotar sino que subyace amenazadora a lo largo de todo el filme). Existía violencia pero no se manifestaba a través de secuencias repugnantes para el espectador. A partir de los años setenta del siglo pasado surge un tratamiento más explícito de absolutamente todas las temáticas, según algunos autores debido al rechazo generalizado del cine como espectáculo o mero entretenimiento (son época de agitación e inconformidad social). Todo es más escéptico, más nihilista si se prefiere, y el cine, así como el tratamiento de la violencia, no escapan a ello. De esta forma el cine, un tipo de cine al menos, ha ido convirtiendo paulatinamente la violencia en un espectáculo, con un tratamiento más distanciado, irónico o desprovisto de compasión cuyas causas y consecuencias estamos analizando en este apartado.

*esculpidas en las piedras, escenificadas en anfiteatros o pintadas en lienzos. Aunque cueste trabajo admitirlo, tanto los mitos sanguinarios como los sucesos reales de violencia nos deleitan y entretienen porque hay mucho dentro de nosotros que se refleja en estas escenas. Las imágenes de atrocidades nos fascinan porque resuenan dentro de nosotros con una fuerza especial. Los impulsos y deseos agresivos son humanos y comunes, pero tienen la característica especial de ser tabú, de estar prohibidos, de producirnos vergüenza, culpa y miedo de nosotros mismos. Al observar escenas despiadadas nos liberamos indirectamente de nuestras ocultas tendencias destructivas. Porque las representaciones de agresión que miramos estupefactos son un purgante psicológico que nos implica de nuestra crueldad reprimida. Estas visiones satisfacen nuestras fantasías de poder, nuestros deseos de dominio y anhelos de venganza casi sin ninguna consecuencia negativa, particularmente cuando ganan los «buenos» y pierden los «malos». En gran medida es algo parecido a lo que ocurre con el juego de los niños” (Rojas Marcos, 1998, op. cit.. Pág.: 185).*

Rojas Marcos desmiente por lo tanto la influencia tan poderosa que algunos atribuyen a las escenas violentas representadas en el cine y la televisión (entendemos que de las películas emitidas que interesa para nuestro estudio), especialmente en el caso de los adultos, aunque es cierto que desaconseja y advierte sobre la presencia de valores negativos en los medios de comunicación para masas cuando los espectadores potenciales son niños y adolescentes, pues se construye en sus mentes, de forma progresiva, un concepto de cultura alterado y potencialmente peligroso, es

decir, una cultura que pierde su función reguladora de la sociedad (idealización de actitudes machistas agresivas, la justificación de la liberación de los impulsos agresivos más allá del ocio, implicando sus relaciones, sus estudios, su hogar, etcétera, la exaltación y glorificación de la competitividad, la rivalidad, el antagonismo y el enfrentamiento innato, necesario y deseable para triunfar en una sociedad en lucha constante dominada por la perversión de las teorías darwinianas, el llamado «Darwinismo social», el culto a lo inmediato, aspiraciones exorbitantes e inalcanzables, el narcisismo y una falta absoluta de respuesta ante la frustración)<sup>773</sup>.

Sin afirmar categóricamente que hubiera que excluir la violencia representada en el cine y la televisión de los estudios sobre la violencia en niños, adolescentes y adultos, Rojas Marcos defiende una vertiente catártica<sup>774</sup> ya que la violencia mostrada en el cine o la televisión

*“no es ni tan poderosa como unos creen ni tan apocalíptica como otros advierten. Los medios no implantan mecánicamente actitudes en la cabeza del público ni mucho menos inducen comportamientos específicos. La verdad es que el ser humano*

---

<sup>773</sup> En este sentido, Rojas Marcos advierte que no se puede subestimar la influencia de la cultura a la hora de canalizar las conductas violentas, pues cada cultura construye sus propias justificaciones de las mismas para con sus miembros y los dota de las normas oportunas para licenciar ciertos comportamientos que permitan desatar impulsos agresivos sin miedo al castigo. *“Nuestra cultura ha construido una serie de tradiciones para justificar la agresión humana...Estos pretextos para la violencia tienen profundas raíces en la sociedad e impregnan el carácter de las personas y las pasiones prevalentes de nuestra época”* (Rojas Marcos, 1998, *op. cit.* Pág.: 25). También es verdad que el psiquiatra defiende la idea de que la cultura no es la única causa, *“la violencia también florece cuando, debido a circunstancias patológicas de desorganización social, los principios culturales se desintegran y pierden sus función reguladora de la sociedad”* (Rojas Marcos, 1998, *op. cit.* Pág.: 200).

<sup>774</sup> Sentados ante las pantallas los espectadores buscan nuevas sensaciones que les permitan experimentar que aún están vivos. *“Los más pasivos se sacian de noticias sórdidas, crímenes violentos o sucesos morbosos y sangrientos que ofrecen el cine o la televisión. Estos relatos y escenas les deleitan, estimulan en ellos un nivel aceptable de excitación y alivian su indiferencia, sin necesidad de ninguna actividad interior o esfuerzo por su parte”* (Rojas Marcos, 1998, *op. cit.* Pág.: 119).

*normal, aunque utilice la imitación para incorporar ciertas conductas que observa a su alrededor, aprende muy pronto en su desarrollo a percibir con claridad la diferencia entre fantasía y realidad, a discriminar entre comportamientos aceptables y prohibidos. Los medios de comunicación, por sí solos, no tienen el poder de alterar esta capacidad innata y adaptativa” (Rojas Marcos, 1998, op. cit.. Pág.: 184).*

No creemos necesario reparar en que el psiquiatra postula que los comportamientos violentos son tan naturales como los no violentos<sup>775</sup>, o no son más naturales que los segundos, y que no nos encontramos hoy día en una sociedad más violenta que en cualquier tiempo pasado, todo lo contrario. Además defiende siempre que tiene ocasión la tolerancia, la compasión y la abnegación de la mayoría de las personas, cualidades demostradas, en sus propias palabras, por el simple hecho de haber sobrevivido durante tantos miles de años como especie (vivimos en un mundo más empático, donde existe mayor información sobre la violencia y por ello, atrae menos y se rechaza más).

Ahora bien, ya hemos advertido que el autor no resta importancia a los contenidos violentos y agresivos que cualquier espectador se puede encontrar en la gran o pequeña pantalla. *“Tan antiguo como el deseo*

---

<sup>775</sup> “La creencia en el origen innato de la agresión maligna con frecuencia se transforma en ideologías que ayudan a racionalizar el desasosiego, la confusión y la impotencia que nos produce la destructividad humana. En el fondo, la convicción de que la persona es intrínsecamente violenta no es más que la versión laica de un paradigma fascinante en la imaginación y mitología religiosa de Occidente que ha perdurado durante siglos: la doctrina del pecado original. La tesis de las raíces naturales y espontáneas de la violencia humana no es hoy en día defendible. Todos nacemos con el potencial para ser violentos. Pero también nacemos con la capacidad para la compasión, la generosidad, la abnegación y la empatía. La violencia se aprende y se aprende a fondo”. Pero en ese aprendizaje, el papel de los medios de comunicación para masas –el cine y la televisión– es menor de lo que podría parecer en un principio, al menos para el autor-. Rojas Marcos, 1998, op. cit.. Pág.: 24-25.



*humano de mirar actos de agresión, es el temor de que ser testigo o participe en actividades violentas, aunque sea indirectamente, puede ser nocivo y peligroso. Consecuentemente, la exposición a la violencia debe tratarse con el máximo cuidado, sobre todo cuando se trata de los niños, por ser tan impresionables”* (Rojas Marcos, 1998, *op. cit.*. Pág.: 178). Esta sugerencia sobre el cuidado en la exposición podemos verla reflejada en el cambio de guión con respecto al final del filme *“El último gran héroe”* que introdujeron John McTiernan y Arnold Schwarzenegger; como ya hemos comentado anteriormente, los productores querían que el personaje infantil, Danny Madigan, se convirtiera en su propio héroe de acción antes del final de la película, pero director y actor lo modificaron; en sus propias palabras: *“No puedes hacer eso, no puedes decir directamente a los niños: la solución a todos vuestros problemas es coger una arma y disparar a todo lo que se mueve. ¡No van a resolver la crisis de la adolescencia convirtiéndose en Arnold Schwarzenegger!”* (McTiernan en *Cahiers du cinéma*, número 577. Marzo, 2003. París).

Muchos son los estudios realizados desde los años setenta del siglo pasado que han determinado la existencia de una cierta unidireccionalidad desde la visión de la violencia al comportamiento violento real<sup>776</sup>. Pero estos estudios se centran en niños y rara vez van más allá de la adolescencia, buscando una correlación directa entre la exposición

---

<sup>776</sup> Los más importantes estudios longitudinales citados y analizados en SANMARTÍN, José, GRISOLÍA, James S. y GRISOLÍA, Santiago: *Violencia, televisión y cine*, Editorial Ariel, Barcelona (2005) tienen en sus muestras de estudio niños de edades comprendidas entre los 6-8 años y los 14-18 años. Algunos análisis alcanzan a comprobar el grado de afectación de la violencia durante la niñez en etapas adultas, pero son los menos y sus resultados con discutibles por no contemplar otros factores importantes en las circunstancias personales de los sujetos de estudio. Algunos de estos estudios controlan determinadas variables sociales obteniendo como resultado que *“el consumo de televisión violenta a los 14 años correlaciona de forma significativa con agresiones subsiguientes (agresiones con lesión, robos con violencia o a mano armada)”*, intentando las más de las veces poner de manifiesto *“una correlación significativa entre la exposición a la violencia de los medios y la conducta violenta”* (Sanmartín et al, 2005, *op. cit.*. Pág.: 15).

continuada a la violencia y el comportamiento violento, desechando, aunque se presuponga que se tiene control, algunas variables sumamente importantes y que, extrañamente, apenas tienen incidencias sobre las conductas violentas. Aunque los niños son espectadores potenciales, muchas veces reales, de las películas violentas del cine de acción y de las películas de John McTiernan en particular, el espectador ideal prefigurado por nuestro autor a la hora de crear sus obras es una persona adulta, sin problemas psicológicos o neuronales que la hicieran más susceptible de verse influenciada por la violencia escenificada, por lo que la importancia de estos estudios debe tratarse con bastante cautela.

La exposición extrema a la violencia a la que estamos, en cierto modo, sometidos, nos permite concluir que pese a la creencia popular de que vivimos en tiempos mucho más violentos que los pasados –sobre todo si tenemos en consideración las grandes matanzas perpetradas en el siglo XX y las que ya comienzan a darse en los primeros años del XXI-, la realidad es bien diferente. **No vivimos en un mundo más violento, no es esta una sociedad** (la occidental si se nos permite la generalización con la consecuente penalización) **violenta** (innatamente), en resumen, **no hay más violencia que antaño; pero si hay mayor visibilidad, no es mayor la violencia pero si su presencia**, dominando todos los espacio, públicos y privados, los medios de comunicación, las relaciones familiares y laborales, etcétera, etcétera. Además, está sobredimensionada informativamente hablando (también en el terreno del ocio y entretenimiento). La presencia de la violencia en la vida cotidiana alcanza el grado de saturación –“*la exposición actual a la violencia visual es realmente extrema*” (Rojas Marcos, 1998)-, hasta contaminar la cultura dominante, haciendo que ésta influya en los mensajes y textos que forman los contenidos del cine y la

televisión. Un ejemplo de ello es el culto a la agresividad, a la lucha, a la competencia y competitividad entre los seres humanos en sociedades cada vez más «perversamente darwinianas». Motivo por el cual la violencia se presenta como el medio más accesible, útil, eficaz y eficiente para la resolución de conflictos. Se presenta de esta forma en los filmes, en las salas comerciales y en sus reposiciones a través de la pequeña pantalla. La retroalimentación es constante. Existe pues una celebración, una glorificación de *“la agresión como método predilecto para solventar conflictos”* (Rojas Marcos, 1998, *op. cit.*. Pág.: 103) y totalmente alejada del valor motivacional que domina las ficciones dirigidas por John McTiernan, en las que además, la violencia tiene consecuencias negativas (físicas, psicológicas, etcétera), como ya hemos señalado, algo que no suele ocurrir en la mayoría de los contenidos accesibles en los cines y las televisiones de todo el mundo.

Ese culto a la agresión (violencia) como método predilecto para resolver conflictos está acompañado de la mercantilización del miedo y la inseguridad, un negocio lucrativo fomentado desde los medios de comunicación (intencionadamente o no, ese es un asunto que podría ocupar otra investigación doctoral). Cambios culturales y de los valores dominantes han afectado a la actitud sobre la inseguridad personal:

*“Mientras que antiguamente se consideraba la delincuencia como una cuestión social y política, en la actualidad se juzga cada vez más como un reto individual”* (Rojas Marcos, 1998, *op. cit.*. Pág.: 93).

Esta actitud, que empezó a tomar cuerpo entre la sociedad a partir de los años setenta y ochenta del siglo pasado, cuando proliferaron los negocios de drogas y armas en las calles de numerosas ciudades (de armas principalmente en Estados Unidos hemos de entender), capaces de construir una ideología y una fe ciega en la que los individuos pudieran ‘creer’ al margen del programa oficial, derivó en un excelente uso de la industria cinematográfica estadounidense por parte de la administración Reagan<sup>777</sup> popularizando **la figura del justiciero**, en películas de suspense

---

<sup>777</sup> Seguramente el estasis de esa asociación político-cinematográfica llegó cuando el presidente Reagan, quien hasta el momento utilizaba la figura de John Rambo como ejemplo de acción en política exterior, se transformó él mismo en un auténtico héroe de acción, popularizándose una imagen en la que el antaño actor tomaba el cuerpo de Stallone para convertirse, arma en ristre, en ‘Ronbo’ –tomado, evidentemente, de Rambo– (una imagen que dejó huella en la cultura popular estadounidense y que aún puede verse hoy día en alguna película de acción que remite a referencias conservadoras republicanas como las dominantes durante los gobiernos consecutivos de Ronald Reagan). Esta simbiosis ha sido destacada por varios autores y autoras: *“La industria cinematográfica hollywoodiense conformaba la presidencia de Reagan y los años ochenta a través de imágenes, personajes y narrativas que Reagan tomaba prestados de películas y que eran usados en su trabajo como presidente [...] Más que imágenes específicas, diálogos, o personajes, Hollywood formaba los argumentos reaganianos tan bien que podía crear narrativas en las que él podría formar parte, como durante sus días de actor, como el héroe de la historia”*. JEFFORDS, Susan: *Hard bodies. Hollywood masculinity in the Reagan era*. Editorial Rutgers University Press. Nuevo Brunswick, Nueva Jersey. 1994. Pág.: 4. La inyección de autoconfianza que el país necesitaba era suministrada por el entretenimiento cinematográfico, aumentando de esta forma la prestación de apoyo (técnico y logístico) por parte de la administración y de los organismos militares. Concretar la figura del enemigo, rescribir el pasado reciente y restablecer el poder indiscutible de Estados Unidos en el orden mundial fueron los principales objetivos, sin duda alguna, sobradamente alcanzados, que Reagan y su equipo se impusieron utilizando la maquinaria industrial de la séptima arte para ello.

El control y empleo que la administración presidencial hizo de los medios de comunicación no sólo alcanzó a la séptima de las artes, también obró lo propio con la radio y la televisión, cuyas consecuencias llegan hasta nuestros días. En 1987, poco antes de terminar su segundo mandato, Ronald Reagan apoyó a la Comisión Federal de Comunicaciones (la FCC) en su empeño por eliminar de una vez por todas la conocida como «doctrina de la equidad» que desde los años cuarenta había exigido a la televisión y a las emisoras de radio una cobertura adecuada e imparcial de los distintos puntos de vista en cuestiones de relevancia pública. Oliver Stone, en su serie documental (*“La historia no contada de Estados Unidos”*, 2012, para Ixtlan Productions y Showtime), explica detalladamente las consecuencias de esta derogación: *“La relajación gradual de las limitaciones de emisoras que podía poseer una compañía había permitido para 1966 la consolidación de un imperio mediático derechista [la popularidad de la radio en el espacio estadounidense es mucho mayor que en nuestro país, antes de la aparición de la televisión, pero también después, aunando ambos medios y evolucionando positivamente con la aparición de internet gracias a la radio emitida en directo con cámaras en estudio o por medio de fragmentos emitidos en formato ‘podcast’] Con él surgió un buen número de centros de estudios conservadores interrelacionados y sólidamente financiados que contribuyeron a dar forma a un nuevo pensamiento de grupo en Washington. Espoleando los miedos, resentimientos y odio hacía el gobierno a finales de los años 90, Clear Channel, Rupert Murdoch y su Fox News, Tool Radio Network, Salem Radio Network, USA Network y Radio America, ayudados por la proliferación de cadenas de televisión por cable habían creado un movimiento que haría descender dramáticamente el nivel del discurso político estadounidense y que en general iba a condenar al fracaso a cualquier perspectiva de cambio progresista”*. Una situación que fácilmente se pudo extrapolar a la que tuvo, y está teniendo, lugar en España con la

y policiacas, padre del género de acción. Personajes como los encarnados por Clint Eastwood en *“Harry el sucio”* de Don Siegel (1971) o Charles Bronson en *“El justiciero de la ciudad”* de Michael Winner (1974) son representativos de los ciudadanos estadounidenses que, artos de sentirse indefensos, adquieren una arma tras haber perdido *“la fe en la capacidad del Estado para protegerles, no ven otra alternativa que tomar la justicia por sus manos”* (Rojas Marcos, 1998, *op. cit.*. Pág.: 93).

Dentro de la cultura estadounidense existe una concepción cultural determinante, tanto para la sociedad como para el contenido fílmico, aquella *“percepción del Estado como inadecuado para garantizar la defensa de los derechos individuales y, en particular, la propia seguridad”* (Sanmartín, 2005, *op. cit.*. Pág.: 16). El autor también afirma que esa misma percepción está unida a la consideración de las armas como un instrumento adecuado para alcanzar fines beneficiosos. Como ya citamos con anterioridad el tema *“de la violencia es una constante «oculta» en la cultura popular americana, una de cuyas premisas básicas es que sólo un peligro inminente de algo violento puede hacer funcionar la mente humana a máxima intensidad”* (Weinrichter, 1979, *op. cit.*. Pág.: 53); un peligro inminente, es decir, plantear un conflicto atractivo por medio de la radicalidad y la tensión de situaciones de «vida o muerte». Por nuestra parte, como ya señalamos cuando hablamos del género de acción, creemos que es más correcto apuntar que dentro de la cultura estadounidense se tiene la creencia de que la resolución de los conflictos (violentos principalmente) solo puede obtenerse por medio de la acción violenta (pero

---

implantación de la Televisión Digital Terrestre. Si los medios aparentemente públicos eran y son propiedad de la derecha, política y económica, la proliferación de canales de televisión y radio con la llegada de la TDT, no hizo sino ampliar, y consolidar, ese imperio mediático derechista en nuestro país.

no cruel), siendo el uso de las armas (blancas, de fuego, etcétera) una variable más que una constante.

La concepción de «justicia» que estos filmes mostraban y siguen mostrando, indisociable de la agresividad y la violencia (aunque no siempre cruel), no está muy alejada de la venganza.

*“La venganza tiene raíces legendarias y a través de la civilización ha impregnado la identidad de muchos ídolos míticos. Hoy tenemos a Superman, a Batman, a Rambo y a otros ídolos modernos, vengadores solitarios que, motivados por un sentido justiciero elemental, utilizan poderes excepcionales para satisfacer los anhelos revanchistas colectivos, desquitándose y haciendo pagar violentamente y con placer a los malvados”* (Rojas Marcos, 1998, *op. cit.*. Pág.: 144).

La dificultad se encuentra en saber distinguir claramente el empleo de la violencia en un sentido justo, lo que nos llevaría a poner en cuestión factores y agentes tan subjetivos (ya lo hemos mencionado) como los valores éticos y morales predominantes en una sociedad concreta y en un tiempo concretos –si la sociedad permite matar, incluso si se considera un acto necesario o heroico, la justificación (el sentido justo de la violencia empleada) podría llegar a desaparecer-, las corrientes artísticas, los espectáculos populares<sup>778</sup>, etcétera, etcétera.

---

<sup>778</sup> Hasta hace relativamente poco las ejecuciones eran un espectáculo popular al que asistía toda la familia (cuya violencia explícita no queda lejos de la violencia implícita, sólo en ocasiones, que podemos percibir en los encuentros deportivos en un estadio de fútbol por ejemplo), considerados por muchos autores un reflejo de los deseos de venganza pública de la sociedad. No es extraño, “*los relatos mitológicos y las tramas religiosas* [mitologías que aún no han caído en desuso] *están basados en interminables cadenas de brutales ajustes de cuentas y de siniestras y sucesivas revanchas*” (Rojas

*“En las últimas décadas, el carácter de las imágenes cinematográficas y televisivas que nos atraen han evolucionado bastante. Por ejemplo, durante mucho tiempo las escenas más irresistibles representaban a jóvenes valientes y altruistas que se desquitaban de las injusticias de déspotas y villanos con más fuerza y crueldad de la necesaria. También abundaban las historias de detectives que intimidaban y sometían a los criminales, o las figuras de ‘cowboys’ que humillaban y maltrataban a los indios. Casi siempre, las víctimas marginadas e indefensas originales terminaban vengándose con gusto y con dureza de sus malvados agresores. En Estados Unidos y en la mayoría de los países occidentales, el homicidio, la destrucción y el sadismo fueron parte integrante de muchas películas de los años setenta. Hoy cunde la violencia en las películas, pero su representación se acerca más a los dibujos animados. Por*

---

Marcos, 1998, *op. cit.*. Pág.: 130). Estos actos morbosos ponen en funcionamiento vivencias, emociones, sentimientos, retórica, indignación, subjetividad, apasionamiento, fervor moral, etcétera, muchas veces bajo la creencia de que cualquier castigo que no sea la muerte devalúa el significado de la vida. En 1991 una cadena de televisión estadounidense grabó la ejecución de un reo para ser emitida por televisión, tal y como se hubiera echo años atrás en plena plaza pública; por suerte un juez denegó el permiso para su retransmisión. Algunos autores han levantado la voz tal y como hiciera en su momento Charles Dickens (*“Hoy he presenciado un espectáculo tan inconcebiblemente horroroso como la perversidad y frivolidad de la inmensa multitud que lo presenciaba...nadie se lo puede imaginar. Cuando el sol radiante salió, dio lustre a miles y miles de caras alzadas, tan indeciblemente ociosas en su regocijo brutal e insensibilidad que cualquier hombre hubierta tenido motivo para sentirse avergonzado de la faz que portaba”*, escribió en el *Times* en 1849) para alertar del peligro de estas prácticas mediáticas o los efectos (positivos o negativos) que pudieran tener sobre la audiencia y por ende sobre la sociedad. *“Podríamos presenciar las ejecuciones a través de la pequeña pantalla, en la comodidad de nuestro cuarto de estar o dormitorio, para seguidamente pasar a los anuncios de publicidad. Hay quienes piensan que este entorno puede darle a una ejecución un cierto aire de irrealidad, lo que es peligroso. De todas formas, televisar la pena de muerte no la hace peor ni la banaliza. Simplemente hace esta realidad ineludible y nos sitúa, querámoslo o no, en el papel de cómplices. Si así lo deseamos, quizá sería bueno poder ver el espectáculo del ajusticiamiento, y si no lo podemos soportar, sería el momento de reconsiderar la totalidad de la venganza capital”* (Rojas Marcos, 1998, *op. cit.*. Pág.: 143). Por ejemplo, en 1994, el juez Harry A. Blackmun, repudió públicamente la pena de muerte, que había defendido hasta ese momento, no alegando principios filosóficos o morales, sino en base a su experiencia profesional, a su convicción de que la pena de muerte había fracasado al estar cargada de subjetividad, lo que hace imposible que se aplique con imparcialidad y consistencia (no existe igualdad ante la justicia porque numerosas características que diferencian al reo de los demás influyen en la sentencia de forma decisiva).

*ejemplo, en cintas como Kalifornia, Instinto básico, Asesinos natos, Arma letal, Die hard o Demolition man, los motivos para matar no están tan claros y a menudo las agresiones a manos de jóvenes renegados, que no muestran el menor remordimiento, son parodias caricaturescas, como echar una cana al aire, casi una broma. No obstante, estas historias visuales se venden muy bien en todos los países. No necesitan traducción. De hecho, muchos de los actores más populares internacionalmente son los que interpretan los papeles más violentos: Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Bruce Willis, Michael Douglas y Sharon Stone” (Rojas Marcos, 1998, op. cit.. Pág.: 170-171).*

Podemos comprobar alguna de estas ideas en **las películas de McTiernan, protagonizadas por héroes y antihéroes que emplean la violencia para defender y proteger a los débiles o, sencillamente, a aquellos que, a diferencia de éstos, no pueden usar la violencia** (son héroes gratificante porque defienden a la gente que no es violenta de la que sí lo es, que mata sin pensárselo dos veces, que engaña, que miente o roba). John McClane, Robert Campbell, Ibn Fadlan o Jonathan Cross son un ejemplo perfecto de ello. Al mismo tiempo, McTiernan es consciente de la idea expuesta por Rojas Marcos al equiparan la violencia del cine actual con los dibujos animados, y tenemos un excelente ejemplo en **“El último gran héroe”** -(la casi totalidad del filme)-, cuando Danny Madigan se imagina como sería una versión actual del clásico shakesperiano *Hamlet* pasada por el tamiz del género de acción. Al finalizar la ensoñación, el director encadena la ilusión con los dibujos animados emitidos en televisión que muestran al pobre Coyote tras errar en su enésimo intento de atrapar al Correcaminos.



Pero no todos los autores comparten la opinión de Rojas Marcos sobre la sensación de irrealidad, de dibujos animados, de algunas representaciones contemporáneas de la violencia en el cine y la televisión. Existen rasgos o factores distinguidos por algunas voces autorizadas a tener en consideración cuando se analizan las escenificaciones violentas; ahora los enumeraremos. El caso es que muchos protagonistas fílmicos que emplean la violencia en pos del bien pueden suponer un modelo a imitar pero que los propios villanos contra los que miden sus fuerzas. *“La diferencia, dejando aparte la naturaleza atractiva o no del agresor, radica fundamentalmente en los motivos de su violencia...lo hace para salvar el mundo. Los malvados...tienen por lo común móviles indeseables, muy alejados de impartir justicia o restablecer la paz. En ocasiones, en demasiadas ocasiones, las acciones más violentas parecen quedar justificadas por las razones que las promueven. Y así, muchos buenos, es decir gentes con móviles altruistas y beneficiosos para la humanidad, suelen ser más violentos que el más violento de los malos”* (Sanmartín, 2005, *op. cit.*. Pág.: 21). En las narraciones cinematográficas más clásicas, también en las pertenecientes al llamado Nuevo Hollywood, la distinción entre héroes y villanos, por muy violentos que pudieran ser ambos, radicaba en la crueldad, ausencia en unos, presencia constante en otros. Hoy día los héroes y antihéroes se acercan peligrosamente al nivel de crueldad que emplean los villanos, por lo que la disertación de Sanmartín no está del todo equivocada. No es el caso de los protagonistas de John McTiernan, ya lo hemos visto. También se tiene en consideración los medios empleados para ejecutar la violencia, en otras palabras, las armas utilizadas.

*“Los agresores, en definitiva, deberían ser tipos desagradables, con móviles indeseables, sin sentido del humor, que se manchasen de sangre cuando matan y que, finalmente, deberían ser castigados por lo que hacen. Es terrible que la violencia en las pantallas no reciba su justo castigo. Es frecuente, incluso, que las chicas caigan rendidas –y no a los pies precisamente-, ante el protagonista violento. Y así aumenta el atractivo del agresor, que puede llegar a erigirse en modelo a imitar. Es necesario que la violencia no se vea recompensada y que, además, el castigo quede cerca de la escena en que el acto violento sucede”* (Sanmartín, 2005, *op. cit.*. Pág.: 22).

Son algunas de las consideraciones a tener en cuenta cuando existen potenciales espectadores infantiles; lo contrario sería un modelo más susceptible de ser imitado, aquel que resulta *“atractivo, que actúa con razones moralmente adecuadas, se ve recompensado por sus actos violentos, usa armas convencionales, tiene sentido del humor y sus acciones no llevan aparejadas consecuencias visibles que resulten desagradables”* (Sanmartín, 2005, *op. cit.*. Pág.: 23).

Existe pues una influencia mutua entre los valores culturales, de forma genérica, y los contenidos cinematográficos, pero ello no explica, no al menos de forma aislada, los comportamientos violentos, agresivos, crueles y delictivos que se suceden en la vida real. Existen otros muchos factores a tener en cuenta antes de etiquetar como perversa y maliciosa la violencia representada en los medios de comunicación para masas. Pese a todo, no es menos cierto que existen sucesos que dramatizan la relación entre la violencia de los medios y el comportamiento de la audiencia (desde

la copia de métodos para asesinar hasta información útil a la hora de cometer un delito<sup>779</sup>).

*“Las leyes no tienen vocabularios que distingan entre la violencia inocua y la perjudicial. Además, la diferencia entre agresión justificada y gratuita es, con frecuencia, cuestión de gusto personal y del momento psicológico del observador. No son pocos los que recalcan que muchas cintas violentas no hacen daño, simplemente entretienen [...] El problema no es la violencia en la pantalla, sino en la sociedad en que vivimos. En gran medida, el ataque y la retórica contra los medios son formas de evadir los verdaderos problemas sociales: el crimen, la pobreza, las grandes desigualdades económicas, la intolerancia, el racismo o las drogas [...] Cómo reflejar la agresividad que realmente existe en nuestra sociedad sin explotarla ni fomentarla”* (Rojas Marcos, 1998, *op. cit.*. Pág.: 181).

Para otros autores, como José Sanmartín, la violencia de las pantallas cinematográficas y televisivas influye –recordemos que hablamos principalmente de niños y adolescentes, pero también de adultos, sin olvidar las palabras de Rojas Marcos citadas unas líneas más arriba- pero lo

---

<sup>779</sup> Pocos pueden borrar de la memoria el horrible relato que un joven asesino madrileño redactó en su diario después de cometer un crimen junto a un compañero, cuyos fragmentos publicó el periódico *El País* el 9 de junio de 1994 y en los que se podía leer textualmente: “*Se me ocurrió una idea espantosa que jamás volveré a hacer y que saqué de la película Hellraiser, cuando los cenobitas de la película deseaban que alguien no gritara le metían los dedos en la boca...*”. La película de Clive Barker (1987) ofreció a estos dos psicópatas una imagen mental que, fuera de toda lógica, pusieron en práctica. El relato se inspira a su vez en algunos textos sobre la Inquisición Española; nuevamente nos encontramos con la retroalimentación ya citada. También existe el denominado «efecto CSI» que alude a la dramatización de la investigación de la escena de un crimen y su posterior resolución por los miembros de un laboratorio criminalístico. Entre los efectos de la popular serie creada por Anthony E. Zuiker (2000), destacan la manipulación de las pruebas por parte de los criminales, como usar cloro para manipular rastros de ADN, o las altas expectativas para con las pruebas presentadas en el juicio por parte de los jurados populares.

hace en interacción con otros factores. Dicha influencia deriva en varias perspectivas consideradas por los más prestigiosos autores:

*“a) La visión de escenas violentas en las pantallas puede activar en el espectador emociones, pensamientos, sentimientos o, incluso, conductas instintivas que están asociadas cognitivamente con el acto visto (Teoría de la asociación cognitiva o ‘priming’); b) La visión de escenas violentas en las pantallas puede producir la identificación del espectador con el modelo violento y la imitación de la conducta observada (Teoría del modelo simbólico); c) La visión de la violencia en las pantallas puede reforzar conductas violentas previas del espectador (Teoría del refuerzo); d) La visión de la violencia en las pantallas puede hacer que el espectador perciba la realidad como poco segura o preocupante. Las personas que ven grandes dosis de televisión tienden a sobreestimar la cantidad de violencia en la sociedad y a creer que el mundo es, en general, muy peligroso y que ellas pueden ser víctimas de la violencia en cualquier momento de su vida (Teoría del cultivo); e) La visión de la violencia en las pantallas puede generar en el espectador un «embotamiento emocional» o indiferencia ante la violencia real (Teoría de la desensibilización). He introducido algunas cautelas en la forma de «puede» o «quizá». Hay que tener en cuenta cómo es el entorno en el que se ve la violencia de las pantallas: según sea, amortiguará el efecto de las pantallas o lo potenciará. Y no sólo es importante ese entorno. Hoy sabemos que también lo es el propio contexto televisivo en el que la violencia se emite” (Sanmartín, 2005, op. cit., Pág.: 19-20).*

Estas perspectivas reflejan fielmente las palabras anteriormente citadas por Rojas Marcos, pues las más de las veces procuran librar a los afectados de las responsabilidades inherentes a la sociedad. La llamada teoría del cultivo nada tiene que ver con la violencia y si con el miedo y la sensación permanente de inseguridad, otro objeto de estudio que desde su dimensión política o económica daría para otra investigación doctoral.

Miguel Clemente Díaz, por su parte, señala que las consecuencias de la contemplación de la violencia en los medios de comunicación para masas disparan una serie de mecanismos como son: la imitación, especialmente su existen recompensas por ejercer la violencia, la identificación, los personajes protagonistas acaban por convertirse en nuestros héroes, el efecto disparador, que afectaría a personas desequilibradas –pero ningún estudio científico ha demostrado, hasta ahora, que las personas más susceptibles desde un punto de vista neurológico o psiquiátrico estén más inducidas que otras a comportamientos violentos o agresivos estando implicada la escenificación de la violencia en el cine o la televisión-, y la insensibilidad.

Para el profesor de Comunicación y Psicología Edward Donnerstein<sup>780</sup>, de acuerdo con el NTVS ya citado y diversas agencias y grupos de trabajo como la American Psychological Association (APA), la violencia emitida por los medios de comunicación para masas son un factor que contribuye de forma importante a la aparición de la violencia y la agresión en el mundo real, provocando efectos antisociales, el aprendizaje

---

<sup>780</sup> DONNERSTEIN, Edward: “¿Qué tipos de violencia hay en los medios de comunicación? El contenido de la televisión en los Estados Unidos” en Sanmartín *et al*, 2005, *op. cit.*. Págs.: 42-66.

de actitudes y conductas agresivas (a diferencia de Rojas Marcos, los autores que defienden la correlación directa entre violencia escenificada y violencia real no distinguen entre agresividad y crueldad), insensibilidad ante la violencia e inseguridad y miedo permanente a ser víctima de la misma. Pero también entiende que no todas las manifestaciones de la violencia en el cine y la televisión, por ejemplo, tienen el mismo riesgo de perjudicar a los espectadores, porque, como él mismo señala:

*“El material violento puede mostrarse de distinta forma. La violencia puede ser explícita y aparecer de forma gratuita en la pantalla, o puede estar implícita, aunque claramente implicada. Los actos violentos pueden mostrarse de cerca o de lejos. Hay diferencias entre los personajes que cometen actos violentos y entre las razones que les llevan a actuar así. Y existen, finalmente, diferencias al presentar (o no) las consecuencias de esa violencia, incluyendo entre ellas el dolor y el sufrimiento de las víctimas, así como el resultado de la misma sobre el que la ejecuta [...] Su contexto puede variar de forma muy significativa y las diferencias entre esos contextos pueden influir de forma decisiva en el impacto que la escenificación de la violencia tenga sobre la audiencia [...] Es esencial, por consiguiente, evaluar el contexto de las escenificaciones violentas” (Donnerstein, 2005, op. cit.. Pág.: 48).*

Este mismo autor enumera hasta nueve rasgos importantes a la hora de analizar la escenificación de la violencia y los efectos que potencialmente pueden tener sobre el espectador. De su estudio puede extraerse el mejor y el peor de los ejemplos a imitar que cine y televisión

pueden ofrecer, sin hacer distinción entre personajes heroicos o villanos. El primero de ellos es **la naturaleza del agresor**, es decir, si **el agresor es atractivo o no** la valoración que el espectador haga del personaje influirá de forma decisiva en su respuesta ante la escenificación; *“la investigación científica ha puesto de manifiesto que es muy probable que niños y adultos presten atención y aprendan de aquellos modelos que perciban como atractivos”* (Donnerstein, 2005, *op. cit.*. Pág.: 50). En segundo lugar, **la naturaleza de la víctima**, en tanto que los espectadores pueden experimentar, muy probablemente, una mayor reacción ante las víctimas que perciban como atractivas o agradables, compartiendo sus emociones, directa o indirectamente, identificándose o mediante el efecto de proyección. En tercer lugar, **la justificación o injustificación de la violencia**, es decir, los motivos o razones que parezca tener el personaje para actuar cómo lo hace; mientras que la violencia injustificada o malévola no aumenta el riesgo de efectos sobre los espectadores, *“motivos tales como la autodefensa y la defensa de un ser querido parecen justificar acciones violentas y los espectadores pueden incluso celebrar que un personaje mate al agresor. La investigación científica considera que la violencia televisiva, motivada por el intento de proteger a alguien o por venganza, podría provocar violencia en los espectadores en la medida en que parezca estar justificada”* (Donnerstein, 2005, *op. cit.*. Pág.: 51). El cuarto lugar lo ocupa **la presencia de armas**, siendo las más convencionales (cuchillos, navajas, pistolas, etcétera) las que mayores efectos pueden provocar en el espectador en tanto que están al alcance de él o puede adquirirlas con facilidad. Quinto, **la extensión y el carácter gráfico de la violencia**, en otras palabras, violencia explícita y generalizada; la violencia frecuente y reiterada aumenta la insensibilidad del espectador, sus temores y la posibilidad de que aprenda a comportarse

agresivamente, al menos así lo afirma Donnerstein. Sexto lugar, **el grado de realismo de la violencia**, aunque de forma general se interpreta que la violencia más realista es potencialmente más peligrosa que la violencia de carácter irreal, no es menos cierto que el grado de irrealidad puede hacer olvidar al espectador el componente desagradable inherente a toda acción agresiva y cruel. Séptimo, **la recompensa o el castigo de la violencia**: *“En general, la violencia premiada o la violencia que no es abiertamente castigada favorecen el aprendizaje de actitudes y comportamientos agresivos entre los espectadores [o los admiten como normales y válidos]. Castigar la violencia es algo que puede servir para inhibir o reducir el aprendizaje de la agresión; los individuos que observan acciones violentas que quedan impunes presentan dosis más elevadas de ansiedad y pesimismo acerca de las consecuencias que la violencia real tiene”* (Donnerstein, 2005, *op. cit.*. Pág.: 53). En octavo lugar, **las consecuencias de la violencia**; las representaciones más serias, y menos perjudiciales, son aquellas que muestran el dolor y el daño producido por el ejercicio de la violencia. Finalmente, el **humor como acompañante de la violencia** favorece su aprendizaje, siendo necesario el estudio de la agresión escenificada con el acompañamiento del humor y sin él.

El análisis de estos nueve puntos le permite a Donnerstein perfilar la escenificación más peligrosamente imitable, el modelo más susceptible de ser imitado en la línea del expuesto ya líneas arriba por José Sanmartín:

*“Aquella que tiene los siguientes rasgos contextuales: la agresión es ejecutada por un personaje atractivo, con razones moralmente adecuadas, que se ve envuelto en continuas acciones violentas aparentemente realistas, que es recompensado por sus*



*actos, que usa armas convencionales y que ejecuta sus actos sin consecuencias visibles (en la forma de dolor o daño) e impregnados de un cierto sentido del humor” (Donnerstein, 2005, op. cit.. Pág.: 54).*

Parece estar definiendo cualquier película del género de acción facturada en Hollywood. Sin nos fijamos por ejemplo en uno de los personajes más emblemáticos de la filmografía de McTiernan, John McClane, vemos que cumple al menos cinco de estos siete rasgos contextuales, es decir, es atractivo, emplea la violencia de forma justificada, se ve envuelto en acciones realistas y verosímiles (aunque el espectador sepa con seguridad que no podrían darse en la vida real), usa armas convencionales, y su carácter destaca por su sentido del humor. Pero, y aquí encontramos el matiz que distingue a McTiernan del resto de los directores que podemos adscribir al género y que va a condicionar de forma indeleble al mismo durante los años noventa del siglo pasado, McClane, como el resto de sus personajes, al ejercer la violencia sufre las consecuencias en forma de daño físico y dolor, constituyendo una empresa desagradable y poco atractiva para el espectador aunque esté moral o éticamente justificada. Igualmente no existe una recompensa, digamos, material e inmediata para el héroe, sino intangible, aunque beneficiosa, tras experimentar la catarsis; es una clara concesión al pretendido y esperado final feliz característico de Hollywood.

Donnerstein termina afirmando que:

*“Estos nueve rasgos contextuales influyen en todos los espectadores, ya sean niños o adultos. Es más, cada uno de estos*

*factores afecta de la misma forma en todos los espectadores, sean niños o no” (Donnerstein, 2005, op. cit.. Pág.: 55).*

Pese a dicha aseveración, los estudios más rigurosos tienen en cuenta factores interactuantes como pudieran ser factores ambientales, genéticos, perinatales, culturales, fisiológicos o familiares, a la hora de determinar el efecto de la violencia del cine y la televisión. Según Rowell Huesmann, *“lo realmente importante para la investigación del papel de la violencia en los medios de comunicación es saber que nadie espera que el aprendizaje de la agresión (a partir de la exposición a la violencia en los medios de comunicación) explique algo más que un porcentaje pequeño de la variación individual en el comportamiento agresivo”* (Rowell Huesmann, L.: “La conexión entre la violencia en el cine y la televisión y la violencia real” en Sanmartín *et al*, 2005, op. cit.. Pág.: 101). La mayoría de los estudios determinan que los niños y jóvenes con un comportamiento agresivo y violento lo han adquirido o aprendido a partir de las interacciones con su entorno, en el cual, claro queda, se incluyen los filmes y los contenidos televisivos entre otros muchos, representando una pequeña porción de un problema muy grande y complejo.

Para Huesmann los experimentos de laboratorio y de campo han demostrado una y otra vez sin género de dudas que *“la exposición de niños al comportamiento violento en el cine y la televisión aumenta la probabilidad de que actúen de forma agresiva inmediatamente después de la visión”* (Rowell Huesmann, 2005, op. cit.. Pág.: 102). Es decir, existe un efecto a corto plazo que no sólo se limita a los niños y adolescentes, también en el caso de los adultos –de algunos adultos- se pueden encontrar consecuencias del visionado de representaciones violentas pero en sus

actitudes, pensamientos u opiniones y no tanto en su conducta o comportamiento. *“La violencia en los medios de comunicación puede tener efectos a corto plazo sobre los adultos, pero los efectos reales a largo plazo parece ser que sólo se dan en el caso de los niños”* (Rowell Huesmann, 2005, *op. cit.*. Pág.: 123). Para el profesor y psiquiatra, los resultados de algunos estudios demuestran que es más plausible que el visionado de violencia en los medios induzca a la agresividad más tarde (teoría del cultivo) que al contrario, que la agresividad precoz induzca una atracción mayor por la violencia en televisión (teoría del refuerzo).

*“No hay duda de que la visión de la violencia durante la infancia es precursora de la agresividad que se tendrá de adulto. La única cuestión que queda ahora por dilucidar es saber si este efecto es tan grande que puede ser detectado de forma directa [...] La respuesta es sí. No es un sí rotundo, pero puede demostrarse que existe tal correlación”* (Rowell Huesmann, 2005, *op. cit.*. Pág.: 110).

Existen, por tanto, dos parejas teóricas opuestas. Por un lado, aquella que contrapone la teoría de los efectos a corto plazo de los efectos a largo plazo. Y por otro, una teoría que defiende la función mimética y una teoría que defiende en cambio una función catártica. Para John P. Murray existe un efecto mimético directo, es decir, los adultos y los niños expuestos a grandes cantidades de violencia representada pueden hacerse más agresivos o desarrollar, con el tiempo, comportamientos favorables al uso de la violencia injustificada a la hora de resolver conflictos, aunque éstos no sean violentos. Rojas Marcos, como ya mencionamos con anterioridad, es partidario de la vertiente catártica, pues para él los medios de

comunicación, el cine y la televisión, no provocan necesariamente comportamientos violentos sino que los hacen menos alarmantes, más aceptables.

*“Hoy la evidencia indica que, por un lado, programas de televisión que contienen altos niveles de violencia pueden causar agresividad a corto plazo en ciertos individuos impulsivos, ya predispuestos a reaccionar con hostilidad. Por otro lado, también hay estudios que demuestran que observar imágenes cargadas de dureza tiene un efecto de catarsis o de purga psicológica contra la violencia reprimida y, como consecuencia, disminuye la conducta agresiva entre algunas personas que tiene dificultad para vivenciar o enfrentarse abiertamente a sus sentimientos de agresividad”* (Rojas Marcos, 1998, *op. cit.*. Pág.: 183).

Pero, llevando la contraria al psiquiatra español, Rowell Huesmann afirma que la teoría de la catarsis freudiana no está demostrada científicamente:

*“No hay un solo dato convincente que apoye esta idea. Ciertamente, las acciones físicamente agresivas pueden reducir la tensión en sujetos que han sufrido alguna frustración, pero también pueden tener este mismo efecto algunos ejercicios físicos que no son agresivos. El único estudio de campo que, a veces, se cita como demostrativo de la existencia de un proceso de catarsis (Feshbach y Singer, 1971) presenta errores metodológicos que incluso los mismos autores han reconocido”* (Rowell Huesmann, 2005, *op. cit.*. Pág.: 115).

Como podemos comprobar la falta de consenso es pues una realidad más que aceptable.

En definitiva, para algunos autores *“las informaciones propagadas por los medios de comunicación no dependen tanto de su cantidad, sino de su tipología (entiéndase título, estilo y contenido). Por otro lado, no es igual la violencia en los libros o vídeos, pues la persona tiene mayor capacidad de selección, que la que se ejerce a través de la TV, medio claramente invasor de la intimidad”*<sup>781</sup>.

La violencia forma parte de nosotros, nos fascina y la cultura nos enseña como reprimirla o utilizarla. Pero, al mismo tiempo, somos cada vez menos violentos, en el sentido de que somos menos crueles y agresivos, en otras palabras, ya no nos atraen, por ejemplo, las mismas atrocidades que empujaban a los romanos a acudir al Coliseo. Ahora se siente excitación o se exaltan las emociones, a través de la espectacularidad, de una violencia editada, camuflada, escenificada, verosímil pero irreal, como la que ofrecen los contenidos cinematográficos y televisivos. Los espectáculos y las narraciones violentas, una cultura de la violencia si se prefiere, existen desde los tiempos del historiador griego Polibio, y el cine continúa con esa tradición incorporando la violencia a sus engranajes narrativos y utilizando su propio lenguaje.

Comentábamos al comienzo de este apartado que existen pocos estudios rigurosos sobre la representación de la violencia en el cine, al

---

<sup>781</sup> URRÁ, Javier: “Violencia y medios de comunicación” en Sanmartín *et al*, 2005, *op. cit.*. Págs.: 133-145.

menos en comparación con la televisión. José Luis Sánchez Noriega afirma que:

*“Apenas hay estudios u otro tipo de reflexiones sobre la violencia en el cine y, sin embargo, abundan los informes, ensayos, encuestas y hasta resoluciones parlamentarias y disposiciones legales sobre la violencia en la televisión y el conjunto de los medios. Ello se debe, probablemente, a dos razones: a la incomparablemente mayor audiencia –y el mayor tiempo empleado en la actividad- de la televisión respecto al cine, y a la distinta naturaleza de los mensajes televisivos (ficcional, pero también informativos y documentales) frente a los del cine (únicamente de ficción)”*<sup>782</sup>.

Más allá de los citados efectos positivos, negativos o dipolares, de la insensibilización o la cotidianización de la violencia, para el historiador del cine la diferencia de trato de la hermana grande con respecto a la pequeña pantalla se debe en parte a la consideración sociológica menor del cine en comparación con otros medios, derivada ella del estatus de ficción de las imágenes cinematográficas y de la *“histórica apuesta intelectual contra la censura”*<sup>783</sup>.

---

<sup>782</sup> SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis: “La violencia en el cine: de la representación de conflictos a la estetización fascinante” en BARRIOS, Olga (editora): *Realidad y representación de la violencia*. Ediciones Universidad de Salamanca. Salamanca. 2002. Págs.: 207-221.

<sup>783</sup> “Esa permisividad es fruto de la irrealidad de las imágenes: si todo acto violento de la pantalla es pura simulación, pura ficción que no tiene nada que ver con la realidad, no hay motivo para protestar, pues pertenece al reino de lo imaginario donde no caben cortapisas. Precisamente éste ha sido el argumento con que, ya desde la segunda década del siglo pasado, se luchó contra una censura arbitraria que negaba al cine su estatuto artístico y, en Estados Unidos, la protección de la Primera Enmienda sobre la libertad de expresión. La clase intelectual ha venido rechazando la censura de todo tipo, al menos hasta los años 60, en que los criterios de buen gusto o de mera voluntad artística han llevado a lamentar las imágenes violentas”. Sánchez Noriega, 2002, op. cit.. Pág.: 211.

El cine siempre ha tenido contenidos violentos, desde sus orígenes, desde aquel primigenio cine de atracciones donde se empleaba como recurso narrativo una agresión (física en ocasiones) inocente, en tono amable, cómico o burlesco, pero sin perjuicio severo; hasta la incorporación de una violencia más realista y con un tratamiento dramático profundo, piedra angular de los grandes géneros cinematográficos (recordemos que el valor motivacional de la violencia es una de las premisas básicas de los géneros fílmicos estadounidenses citadas por Antonio Winrichter, autor ya anotado), acompañada al mismo tiempo de una mayor y mejorada plasmación visual de la misma, del conflicto y de una espectacularización de la acción.

*“El tratamiento de la violencia en este cine clásico de género que tiene lugar hasta los años 60, resulta ‘aceptable’, es decir, no hay imágenes o expresiones verbales que resulten insoportables para el espectador o repugnen a la sensibilidad media. En los peores comportamientos violentos hay las suficientes elipsis como para que la audiencia no se sienta literal y visceralmente asqueada. Estamos ante una violencia de expresión contenida, incluso cuando el discurso del cineasta acerca de sus causas o consecuencias sea radical (tanto de forma crítica como de forma acrítica), o cuando no existe explosión de la violencia, sino que ésta subyace amenazadoramente a lo largo de todo el relato”* (Sánchez Noriega, 2002, *op. cit.*. Pág.: 212. El subrayado es nuestro).

Pese a todo, existen filmes con una profunda visión pesimista, oscura, amarga, negra, de la realidad y del mundo, pese a lo comedido de

su representación de la violencia; las elipsis, utilizadas correctamente dentro de la narración cinematográfica entonces dicen más al espectador –y dicen más del estilo personal del autor- que los detalles escabrosos puestos en primer plano por parte de películas y cineastas actuales en su afán de ganar en realismo (no entendido como verosimilitud) y en impacto para con el público (al que en cierto modo se ha acostumbrado a esperar un impacto cada vez más intenso de las escenas de acción o violentas).

*“Avanzados los años 50, surgen unos cineastas que tratan de renovar los géneros (el cine negro y el western básicamente) y para ello emplean la violencia de un modo nuevo, mostrando sin ambigüedades el sadismo, la pasión de venganza, el placer del mal y hasta la pulsión suicida de los protagonistas. Me refiero a nombres [«analistas del violencia» etiquetados por los teóricos] como Sam Fuller, Budd Boetticher, Robert Aldrich, Don Siegel o Sam Peckinpah...hay cierta recreación y un cierto morbo; hay un trasfondo de agresividad y de consideración animal de la condición humana”* (Sánchez Noriega, 2002, *op. cit.*: 213).

Para algunos autores, del mismo modo que se fueron introduciendo en el cine nuevos formatos más panorámicos y espectaculares para competir con la televisión, también se incorporaron nuevos contenidos adultos, distanciados del tratamiento familiar habitual. *“Pero una razón más profunda se encuentra en el existencialismo escéptico y hasta el nihilismo que surge en esa época en todos los ámbitos de la cultura y el pensamiento; y en el rechazo al cine-espectáculo o al cine-entretenimiento y la radicalidad con que los autores abordan la creación audiovisual en la explosión de lo que se llama Modernidad cinematográfica. Tampoco es*



*ajeno a ello la progresiva liberalización de la censura”* (Sánchez Noriega, 2002, *op. cit.*. Pág.: 213).

Desde entonces todo cambia –para bien o para mal, es cuestión de gustos-, a partir de ese periodo cualquier tratamiento en el cine posterior es mucho más violento; aunque existan autores que posean una mayor ambición estética y un discurso más maduro (piénsese en Martin Scorsese o Francis Ford Coppola por ejemplo). La transgresión, con los años y las innovaciones en los géneros, llega hasta tal extremo de instalarse en los realizadores y también en los espectadores una «mirada pornográfica», caracterizada por la fascinación por lo truculento, lo obsceno, lo sádico<sup>784</sup>. Se pasa de héroes positivos y sin ambigüedades a héroes y antihéroes justos pero con claro-oscuros, la figura del justiciero por ejemplo; finalmente, ésta también se diluye, pasando de unos personajes en el pasado ‘más grande que la vida misma’ a unos personajes subdimensionados, ‘más pequeños que la vida’ pero atractivos para el espectador. Es decir, *“una estética cada vez más cruda y que se adentra en la exploración de los límites mismos de la representación, mediante un modo de ver que puede jugar con la fascinación morbosa e incitar al voyeurismo. Se alcanza así un grado plus de violencia, mediante un tratamiento de la representación que se puede considerar hiperrealista”*<sup>785</sup>. Pese a todo, siguen existiendo directores con más amplias miras que depuran estas características sin perder por ello valor artístico ni público.

---

<sup>784</sup> “Sin mencionar siquiera las ‘snuff movies’ donde el crimen es real, se pueden incluir algunos de esos filmes que muestran el lento desgarramiento de una uña o un rostro marcado por una navaja. En el fondo, una gran parte de la crítica relaciona las representaciones contemporáneas de la violencia con la puesta en escena tradicional de la experiencia de la violencia y se inquieta tan sólo por los filmes que utilizan el sufrimiento corporal para abusar mejor de los nervios de sus espectadores. Es decir, aquellos donde el cineasta filma «transgresiones sin prohibiciones», o sea, una violencia de tipo pornográfico”. MONGIN, Olivier: *Violencia y cine contemporáneo*. Editorial Paidós. Barcelona. 1999. Pág.: 15.

<sup>785</sup> IMBERT, Carlos: “Cine, representación de la violencia e imaginarios sociales” en CAMARERO, Gloria (editora): *La mirada que habla (cine e ideología)*. Editorial Akal. Madrid. 2002. Págs.: 89-97.

El principal punto de conflicto lo encontramos en la atención puesta por algunos cineastas al embellecimiento de la violencia, “*depurándola de los aspectos que más nos repugnan, tales como la visión de la sangre, o del daño que se sufre*”, lo que supone “*eliminar algunos estímulos disuasorios. Por eso es necesario que las consecuencias más desagradables de la violencia no se le oculten al espectador*” (Sanmartín, 2005, *op. cit.*. Pág.: 22). Pero también genera controversia su opuesto: “*Lo corriente es, por el contrario, que la estética de la violencia esté muy cuidada. Además, suele estar impregnada de cierto sentido del humor que la hace mucho más asimilable. Se mata, sí, pero de forma bella y con una sonrisa en la boca*” (Sanmartín, 2005, *op. cit.*. Pág.: 22). Es decir, nos podemos encontrar un grado obsceno e hiperrealista en la representación de la violencia o una violencia, en palabras de Donnerstein, «saneada», esto es, sin muestras de dolor ni daño ni tan siquiera una escenificación realista. Tanto un extremo como otro se dan en cine contemporáneo.

“*En el cine actual cabría distinguir tres tipos de tratamientos de violencia: la plasmación cruda pero ficcional, la distanciada e irónica y la crueldad insoportable. Si tenemos que señalar algunos rasgos que sirvan para caracterizar este tipo de cine al menos habría que indicar: a) la colonización de la violencia espectacular en el cine de acción; b) la heroización del criminal; c) la estetización de la violencia, y d) la agresividad verbal [...] Un cine más bien comercial que hace de la violencia un espectáculo [...] conflictos cuya solución nunca depende del diálogo o la inteligencia, sino de la pura y dura, muy dura,*

*fuerza*” (Sánchez Noriega, 2002, *op. cit.*. Pág.: 216. El subrayado es nuestro).

En el cine más espectacular, predominaban muchos personajes estereotipados, algunos tan hipermusculosos, casi inhumanos, que el espectador no puede identificarse fácilmente con él (piénsese por ejemplo, en la asociación que se hizo del cuerpo de John Rambo y el cuerpo nacional estadounidense, un cuerpo heroico, duro, que puede tener heridas pero que no sufre. En una de las secuelas que siguieron a la exitosa primera parte, *“Acorralado”* de Ted Kotcheff (1982), el personaje era herido pero apenas notaba el dolor; por si fuera poco, él mismo improvisaba sus curas y tratamientos para continuar con su misión sin apenas dolencias. Acciones de ese tipo hacen que el público encuentre hartos complicado identificarse del todo con el protagonista pues siempre habrá una parte, en este caso, la falta de dolor y el poder autocurativo, que escapará de sus habilidades). John McTiernan cambió eso cuando dotó de personalidad a su héroe John McClane, aunque ya antes hizo lo propio ‘humanizando’ a Arnold Schwarzenegger en *“Depredador”*; un protagonista, el de *“Jungla de cristal”*, con quien todos pueden identificarse, un tipo corriente, un héroe de la clase trabajadora. El caso de McClane es comentado por el diseñador de producción de la película, Jackson De Govia, del siguiente modo:

*“Esa es la característica de la decencia de Bonnie Bedelia, Takagi, de Reginald VelJohnson, y de la criada: que, aunque estás de parte de John, el personaje de Bruce Willis y te encanta que él sea el vengador, ellos son el motivo de su venganza. Ellos son a quienes está defendiendo. Ese es el trabajo de un policía. Se supone que tiene que defender a la gente que no es violenta de la*

*que sí lo es, que mata sin pensárselo dos veces, que engaña, que miente o roba. Y, en ese sentido, es un héroe muy gratificante”*<sup>786</sup>.

En cuanto a la estetización de la violencia, nos encontramos, a nuestro parecer, con dos perspectivas diferentes. Por un lado, tenemos el cine donde el tratamiento de la violencia se hace de forma distanciada, irónica, descreída, desprovista de compasión si se quiere, aquel en el que *“más allá de la recreación de la violencia mediante la imagen está la enorme violencia (psicológica) que supone la ausencia de todo sentimiento humano o humanizante. Esa mirada apática, carente de piedad, se torna por momentos irónica, descreída, no porque subraye la irrealidad de los personajes –y de los hechos narrados-, sino porque los deshumaniza al negar la libertad y el dilema moral inherente a ella al subrayar la fatalidad de sus conductas”* (Sánchez Noriega, 2002, *op. cit.*. Pág.: 218). Para muchos autores, Quentin Tarantino es el mejor ejemplo de ello, aunque sus películas no fueran pioneras en este tipo de tratamiento distanciado. *“Su ironía, la originalidad de la construcción narrativa, el desapego con que se narra la historia, el estilo metalingüístico, las remisiones a la historia del cine, las historietas y a toda la cultura popular mediática por la que está entretejida, el estilo hiperrealista en las tomas, el tono de los diálogos, suspendidos entre lo ridículo y lo metafísico...”*<sup>787</sup>. Por nuestra parte la ironía característica, así como el pastiche, del cine de Tarantino no deshumaniza a sus personajes ni los dilemas morales que sus acciones puedan plantear, más bien al contrario, se localizan en el centro de la concepción cultural estadounidense del conflicto, de la violencia, de la

---

<sup>786</sup> Extraído de los comentarios del director de la edición en deudé de la película *“Jungla de cristal”*. Véase bibliografía.

<sup>787</sup> BETTETINI, Gianfranco y FUMAGALLI, Armando: *Lo que queda de los medios. Ideas para una ética de la comunicación*. Editorial Euns. Pamplona. 2001. Pág.: 198.

acción motivacional, etcétera. La única diferencia entre, por ejemplo, Peckinpah y Tarantino es el descreimiento, la distancia puesta por el autor, pero se hace tan notorio que no caben dudas acerca de su utilización. La estetización de la violencia está presente en los dos autores, aunque las formas, el discurso, sean diferentes en tanto que hablamos de dos directores pertenecientes a dos épocas distintas.

Y, por otro lado, la estetización de la violencia podemos encontrarla en el tratamiento discursivo que a ésta se da. Es decir, el discurso, el cómo, la forma empleada por los directores para representar la violencia en el cine más contemporáneo. La violencia manifestada a través de los signos exteriores, cómo código y como, repetimos, estética: la reducción de la duración de los planos, el montaje abrupto y discontinuo, los planos cada vez más pequeños pero con más detalles, el abuso de una banda sonora aplastante, la saturación de la iluminación o la fotografía, ángulos atrevidos y en escorzos imposibles, etcétera. *“En el fondo, hay una estetización de la violencia en el momento en que –estamos en el cine de ficción narrativa, una forma de expresión artística- su omnipresencia en este tipo de películas hace de ella motivo visual, recurso argumental y medio de conocimiento de los personajes. Estetización que choca para un sector del público y de la profesión pero que fascina a buena parte de las generaciones más jóvenes, que han crecido con las retinas endurecidas”* (Sánchez Noriega, 2002, *op. cit.*. Pág.: 219. El subrayado es nuestro).

En otras palabras, *“una inflación espectacular, con una clara tendencia a la dramatización narrativa, que encaja dentro de nuestra «sociedad del espectáculo», y entronca con una cultura del exceso, basada en una sobresaturación de signos; la presencia de temas relacionados con*

«referentes fuertes» como el sexo, la violencia, la muerte, con una propensión a cultivar lo íntimo, e incluso, lo escabroso [...] La violencia, hoy día, ya no radica únicamente en los objetos representados (violencia de contenido) sino que está también en las formas del relato: el código narrativo y las estéticas que reflejan. La violencia es un elemento envolvente; presente o latente, visible o informulado, está ahí; figura como elemento más o menos integrado al relato” (Imbert, 2002, op. cit.. Pág.: 90 y 94). De la violencia referencial que relataba hechos violentos se ha pasado a una violencia formal, con un modo de narrar violento<sup>788</sup>.

No sucede así en el cine de McTiernan donde no existe ni el distanciamiento ni el tratamiento irónico de la violencia, deshumanización en definitiva tal y como la entienden autores como Sánchez Noriega (aunque este sea, ya lo hemos visto, una de las constantes de su sello de autor), más bien al contrario, forma parte inherente de la conducta humana, con todas sus consecuencias, visibles (dolor y daño físico) o no.

*“En “Bullit” (1968) y en “Contra el imperio de la droga” (1971); en “Centauros del desierto” (1956) y en las películas de Sam Peckinpah, la violencia, por más evidente que fuera, estaba caracterizada por una profunda ambivalencia que echaba sombra*

---

<sup>788</sup> De la violencia integrada en el argumento de filmes pasados, fácilmente delimitable, se ha pasado a “una estética y una cultura de la violencia pura. En el cine actual, la violencia ya no es tanto un tema como una especie de estilo y de ‘estética’ de la película. Funciona de manera creciente como un espectáculo válido por sí mismo...una violencia que no pertenece tanto a la realidad como a la esencia de la película propiamente dicha. De ahí la importancia de su tratamiento formal: encontrar, cada vez, una manera distinta de enhiarla en primer plano para aumentar el impacto visual y emocional...la violencia se nos presenta como arte y se admira”. Al tiempo, la violencia se ha adueñado del discurso: “Las imágenes se cargan de una agresividad ideada para crear un efecto de conmoción. La estética de la agresión y los puñetazos introduce al espectador en el universo de la película [...] Si el mundo actual contiene mucha violencia, más todavía contiene el cine, que la incorpora por exceso a su propio lenguaje”. LIPOVETSKY, Gilles y SERROY, Jean: *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Editorial Anagrama. Barcelona. 2009. Págs.: 86 y ss.

*también sobre el acto de reacción aparentemente más justo y que por lo tanto frenaba el impulso del espectador de compartir los actos violentos. Hoy, en cambio, la violencia en la pantalla es usada, sobre todo, para invitar al espectador a gozar de la sensación de matar, golpear, mutilar” (Bettetini y Fumagalli, 2001, op. cit.. Pág.: 201).*

Para McTiernan el freno a compartir los actos violentos radica en esos mismos actos violentos y en cómo deshumanizan y tienen consecuencias visibles en el héroe, aunque al final triunfe y salga victorioso o sea recompensado. En sus películas, aunque contengan actos violentos, siempre ha intentado poner de manifiesto y ridiculizar ese sentimiento cultural tan estadounidense que favorece la violencia o el uso indiscriminado de las armas:

*“Es una obsesión perversa por las escenas de disparos, casi pornográfica [...] Todo esto es una especie de apartado moral. Creé una circunstancia [en “**Depredador**”, cuando Mac tiene contacto con el alienígena y comienza a disparar a discreción, uniéndosele el resto del grupo; la escena dura unos dos minutos en la que sólo se observa una auténtica lluvia de balas sobre la jungla] en la que no hay ningún ser humano delante de las armas. De hecho, el propósito de tanto disparo, como dicen en cuanto dejan de disparar, es «no le hemos dado a nada». Se trataba de mostrar la impotencia de las armas, que era todo lo contrario de lo que pretendían que hiciera al contratarme...Hice lo mismo en mi siguiente películas. Creé una escena en “Jungla de cristal” en la que disparan sin tregua, hay cinco minutos de disparos y no hacen*

*más que romper cristales. Una vez más, el caso era que no estaban disparando a personas”<sup>789</sup>.*

Tampoco emplea un discurso violento en la realización de sus filmes, los estilemas que hemos ido desgranando a lo largo de la presente investigación dan buena fe de ello. Del mismo modo sucede con la que algunos teóricos consideran como violencia verbal, es decir, los insultos, desprecios, blasfemias, ordinarieces y demás palabras agresivas y transgresoras, cuya utilización en el cine de McTiernan está alejada de la búsqueda de complicidad vacua para con el espectador más joven.

La fascinación por la violencia y el cine dan lugar a infinitas posibilidades, e implicaciones, a la hora de representarla en la gran pantalla, un tema que cristaliza el imaginario colectivo y que *“recoge las obsesiones de la posmodernidad, porque revela nuevos modos de ver y de sentir la realidad, que reflejan profundas mutaciones en la manera de percibirla y representarla”* (Imbert, 2002, *op. cit.*. Pág.: 92). Se genera al mismo tiempo por lo tanto, una violencia simbólica, ligada a las formas de representación: *“hay, en la moderna representación de la violencia, también, una violencia de la representación”* (Imbert, 2002, *op. cit.*. Pág.: 97).

Olivier Mongin sigue los mismos pasos que Sánchez Noriega al distinguir los tipos de cine contemporáneo según su representación o escenificación de la violencia:

---

<sup>789</sup> Declaración Extraída de la edición en deuvédé del filme *“Depredador”*. Consultar bibliografía.



*“Tres «cines de la violencia»: un cine crudo y realista que sin embargo no esconde su carácter de ficción, un cine burlesco que consigue instalar la distancia como regla artística, y un cine – el único que en realidad es objeto de rechazo- que pone en imágenes actos de crueldad hasta el límite de lo soportable”<sup>790</sup>.*

El autor pone de manifiesto, ya lo hemos citado, que gran parte de la crítica (y la correspondiente corriente de opinión que generan entre los potenciales espectadores) sólo se inquieta cuando los filmes utilizan una violencia exagerada, esto es, cuando se abusa del sufrimiento corporal en la escenificación; el resto entra dentro de los análisis de la puesta en escena tradicional (en su sentido más amplio).

Para el teórico francés ha habido un debilitamiento progresivo de la denominada ‘imagen-cine’ en beneficio de lo ‘visual’. En otras palabras, se ha pasado de un tipo de representación de la violencia a otro en el que los filmes, cada vez más híbridos, es decir, menos de género, ya no encuadran la experiencia de la violencia «representada» en la pantalla. La exhibición de la violencia es por lo tanto, más intensa, tanto cuantitativa como cualitativamente.

*“¿Hay que ceder a la tautología y afirmar que hay más imágenes de violencia porque nuestras sociedades son cada vez más violentas? Y se agregará de inmediato que el cine refuerza esa violencia o que produce una influencia nefasta. Pero esa afirmación cubre con un velo lo que realmente pasa: la gran carga de imágenes violentas no es sólo un reflejo o la*

---

<sup>790</sup> MONGIN, Olivier: *Violencia y cine contemporáneo*. Editorial Paidós. Barcelona. 1999. Pág.: 15.

*exacerbación de la violencia reinante, sino también una manera de protegerse de ella. La naturaleza de la violencia ha cambiado, también su difusión: es cada vez más indiscernible, lateral, es cada vez menos controlable, y produce cada vez más y más miedo [...] La violencia aumenta y no reconoce ya umbrales cuando se ha vuelto insoportable y toma por asalto a los individuos de todos los sectores [...] La respuesta no pasa por un aminoramiento de la violencia, sino por una sobrecarga que perturba, sacude y ofusca: la violencia ya no remite a una experiencia, y los individuos, que se refuerzan por rechazarla (en la pantalla), se alimentan con este espectáculo” (Mongin, 1999, op. cit.. Pág.: 18).*

Olivier Mongin señala así que los filmes de género poseían la virtud de localizar la violencia, y lo hacían por medio del «campo de batalla»<sup>791</sup>; el cine contemporáneo, en cambio, la violencia es natural, acumulativa, explosiva, “*se ha hecho desaparecer el propio campo de batalla: la violencia se vuelve cada vez más terrorista y aterradorante, golpea los espíritus a falta de oponer personajes violentos*” (Mongin, 1999, op. cit.. Pág.: 29). Antaño la escenificación de la violencia en la gran pantalla era real (guerras, combates, etcétera), o metafórica, concreta y caliente. Hoy día no es ni real ni metafórica, es abstracta, inconcreta, fría y destila una postura divertida, chulesca, ‘cool’ (guay), en su ejecución.

Las ideas defendidas por Mongin tienen su eco en dos filmes de John McTiernan que reflejan perfectamente la oposición de estos dos tipos de

---

<sup>791</sup> Como afirmó en su momento Jean-Luc Godard, el cine es como un campo de batalla: amor, furia, acción, violencia, muerte. En una palabra, emoción.

violencia, o de sus representaciones. Nos referimos a “*El guerrero número 13*” y a “*Rollerball*”. En relación a este último filme, detengámonos en las palabras del crítico francés:

*“Es una violencia anónima e indiferenciada donde el atacante y la víctima, el agresor y el agredido, son cada vez menos visibles [esta indistinción o equiparación entre uno y otro ya se hizo patente en el primer gran filme de estudio de McT, “Depredador”], en el sentido de que ya no combaten directamente, de que falta la mediación de un campo de batalla. Esta violencia que puede crecer en intensidad no consigue detenerse y esto es así por una buena razón: no habiendo verdaderamente comenzado, no puede encontrar un fin. La violencia «en estado natural» no conoce ni principio ni fin”* (Mongin, 1999, *op. cit.*. Pág.: 31).

Un solo detalle, la pista del pseudo-deporte Rollerball con la forma del signo ‘infinito’, es más que suficiente para comprender cómo la violencia no tiene ni principio ni fin. La colocación del protagonista en un entorno extraño, donde desconoce el idioma, reduce la visibilidad, por lo que es más difícil distinguir entre atacante y víctima, entre agresor y agredido, aunque, en todo momento, el espectador sea consciente de quién es el héroe, es decir, el bueno, y quién el villano, el malo, de la historia. Una escalada de violencia que únicamente puede conducir hasta la explosión final, el clímax del filme:

*“Esta violencia, a la vez perturbadora y perturbada, siembre el terror y se despliega en remolinos de manera*

*vertiginosa. Pero a este movimiento dinámico corresponde una fragmentación: el individuo es un solitario que se bate contra el mundo entero [Jonathan Cross circulando solo por la pista hacia el final de la película completamente ensangrentado y magullado, pero listo para una última pelea] o bien ‘hace piña’ con otro u otra. Cuando ya no existe la violencia frontal sino un círculo de violencia, un círculo en el que no se ha caído y del que no se puede salir, el guerrero hace la guerra en solitario para terminar con el mundo y poner fin a la violencia [¿acaso no termina de esta forma la película de McTiernan?]. Una locura, por supuesto. La descarga de violencia resulta más fuerte en tanto que un sentimiento de violencia incontrolable está en el origen de la acción infinita de estos nuevos guerreros [De Cross dicen sus propietarios que es el jugador más violento del pseudo-deporte, aunque él no lo sepa] No hay ninguna pared, ningún parapeto al cual aferrarse para protegerse, la caída en la violencia es vertiginosa. Una especie de avalancha que se lleva todo a su paso, que cuanto mayor es la voluntad de ponerle término más la reduplica y más obliga a batirse contra todo lo que pasa. Cuando la venganza ya no se sabe contra qué se dirige, no hay nada que se le oponga, se vuelve entonces infinita, se despliega, lo impregna todo y finalmente aplasta a quien creía desembarazarse de ella” (Mongin, 1999, op. cit.. Pág.: 35 y 72).*

Por el contrario, un filme como **“El guerrero número 13”** posee una representación de la violencia que se puede traducir, que es simbólica (en el sentido que le otorga Mongin), en tanto que los protagonistas respetan su parte salvaje, su animalidad, conocen su propia violencia y sus

debilidades, y también hacen lo propio con sus oponentes, primero seres demoniacos, después un cruce entre animal (oso) y hombre, y finalmente simples y mortales humanos.

Tras esta larga disertación, intentemos resumir las ideas expuestas que guardan relación con el cine de John McTiernan y su espectador ideal, en tanto que nuestro autor considera la utilización de la violencia en su cine como algo natural, pues, como también defendió en su momento Clint Eastwood, la violencia viene del conflicto y el conflicto, es obvio, está en la base de toda acción dramática.

*“McTiernan dirige sus películas hacia un público adulto consciente de su fascinación por la violencia, de su atracción por la emoción y la espectacularidad, manteniendo despiertas sus sensaciones con estímulos intensos pero sin llegar a violentar su discurso, ni mostrando contenidos que limiten con lo insoportable y lo desagradable, otorgando al espectador un efecto catártico y liberador final”.*

Sobre un conflicto surgido, McTiernan presenta héroes que emplean la violencia en defensa de aquellos que no pueden hacer uso de ella, pero mostrando siempre sus consecuencias en forma de dolor y daño físico, alejando pues a sus protagonistas de los peores modelos imitables pero siendo lo suficientemente atractivos para que el público pueda dar rienda suelta a la fase de proyección y la fase de identificación. Al mismo tiempo, castiga a los villanos, aquellos que emplean la violencia de forma injustificada, otorgando al espectador un efecto liberador, catártico, satisfaciendo y apaciguando sus ansiedades para con la historia y también para con los instintos violentos que resuenan dentro de todos nosotros. Y

todo ello sin caer en la violencia de la representación, es decir, sin violentar su discurso.

Pasemos, por último, al apartado final, donde intentaremos analizar las características que posee el concepto de espectador, incluso en su vertiente psicoanalítica aún necesitada de ciertas puntualizaciones, características éstas que ha de poseer indudablemente para establecerse un perfil buscado por el autor, creador y emisor, es decir, un espectador ideal.

#### **VI. 16. IV. El espectador de John McTiernan.**

Todo espectador, más cuando se trata de un «constructo mental» elaborado por nuestro director de cine, ha de poseer unas competencias, unos conocimientos básicos en determinados aspectos relacionados con el cine y su lenguaje y con el autor –McT- así como con su visión del mundo o bagaje cultural (diccionario personal).

En este sentido es imprescindible que el espectador tenga conocimientos en cuanto al código, es decir, de vocabulario, gramática y sintaxis. Al mismo tiempo debe estar en posesión de conocimientos relacionados con el universo semántico general, en otras palabras, sobre historia, cultura, ciencia, etcétera, etcétera. Debe tener nociones en cuanto al universo semántico particular (corpus creativo formado por las obras del autor u otras), y, finalmente, conocimientos en cuanto al pasado inmediato del mensaje total; serían los clasemas (concepto lingüístico de fácil

traducción al ámbito audiovisual: subconjunto de semas genéricos en el plano de la denotación según Pottier).

Por lo tanto, si aplicamos estos conocimientos requeridos al espectador ideal al que McTiernan ofrece sus obras fílmicas, éste ha de poseer indefectiblemente: Un **vocabulario audiovisual** suficientemente amplio como para captar todos los matices del contexto, es decir, aquellos que separan la connotación de la denotación. **Conocimiento de las reglas formales** de la enunciación, de la gramática y de la sintaxis con la que poder descodificar y valorar su ruptura de producirse y su sometimiento. Debe tener **nociones de cultura general y específica** que le permitan saber lo que comúnmente denominaríamos ‘saber de lo que va’ o ‘saber de lo que se trata’. El autor, para con el espectador habitual, puede aprovechar la autorreferencialidad y cierto grado de previsibilidad añadido en consonancia con la capacidad de **descodificación de guiños** (y tramas, pruebas, escenas, etcétera) ofrecidos para él, optando por ofrecer soluciones similares a situaciones similares en cada una de las obras del director. También es importante que el espectador conozca las **‘circunstancias’ semánticas y contextuales** de cada una de las obras de McTiernan, poniendo el acento en los elementos característicos del análisis textual audiovisual (convencional si se quiere, al estilo de los críticos o teóricos que han hecho avanzar el conocimiento de la séptima de las artes).

La recurrencia a lo fantástico, inverosímil, imaginario o irreal puede generar en algunos casos una niebla que despiste al espectador. Para McTiernan, esas situaciones fantásticas, imaginarias, fuera de lo común, tienen lugar en un universo cercano, personal, cotidiano. La aceptación de

esas situaciones fuera de lo común en la que se ven envueltas sus protagonistas es una característica exigida por nuestro director a su público.

Pese a todas las dificultades que se pueden plantear, para entender el constructo mental, como hemos dicho, que supone el llamado «**espectador ideal para John McTiernan**», hemos de tener muy presentes varios aspectos a destacar a continuación.

En primer lugar, McTiernan localiza su obra dentro de una forma de hacer cine narrativo que hemos denominado a lo largo del presente estudio como ‘clásica’, de clara factura estadounidense, entiéndase, hollywoodiense, centrando pues su sintaxis y su gramática en una serie de fórmulas muy bien estudiadas con el paso de los años, sin por ello dejar de encontrar soluciones nuevas o experimentales a desafíos tradicionales o novedosos. Películas de acción espectacular basadas en la estructuración de pequeñas pruebas de dificultad variable a superar por parte del héroe o héroes, por ejemplo. El ritmo acelerado y la labor de montaje, sin dejar espacio al espectador para que reflexione sobre la ordenación lógica de causa-efecto, pero preocupado siempre por guardar la orientación geográfica del espacio narrativo, permite cierto errores gramaticales apenas perceptibles si tenemos en cuenta la reducción del tiempo de análisis, pero si suficiente para una lectura epidérmica arreflexiva. *“La arreflexividad hace referencia a un concepto hiperbólico, pues cualquier lectura presupone un cierto grado de reflexión básico para efectuar una decodificación suficiente y por ende necesaria”* (Caldevilla, 2005, *op. cit.*. Pág.: 254). Es por ello que podamos encontrar anacolutos, fallos de continuidad, saltos de eje o situaciones imposibles sin crear distorsiones en el espectador; en algunos casos, como en *“El último gran héroe”*, la



presencia de estos fallos es intencionada, parodiando las convenciones del género al que rinde homenaje, el de acción, centrado las más de las veces en la espectacularidad narrativa y de la representación (discursiva) que en los pequeños elementos que provocan este tipo de errores.

El espectador ideal para John McTiernan debe poseer la cultura necesaria para decodificar sus películas, y esta exigencia no es excesiva. Ahora bien, si se quiere hacer una reflexión más profunda o un análisis más detallado o teórico, si es necesario un poco más de conocimiento. Por ejemplo, el empleo de la violencia en sus películas, aunque sirva de entretenimiento espectacular, está enlazado directamente con la concepción cultural que el pueblo estadounidense tiene de ésta y su valor motivacional para solucionar todo tipo de conflictos sean violentos o no. Un nivel cultural básico alejado del inconsciente colectivo estadounidense no nos permitiría descifrar correctamente este tipo de usos, que sin ser negativos, permanecerían en la lectura epidérmica y no en la reflexión profunda.

Sus películas tienen escasas pretensiones intelectuales, no así estéticas, como ya hemos anotado al hablar del carácter experimental que domina una parte del ser del McTiernan y, al mismo tiempo, su cine (algunas veces con posibilidad de aplicar a todo un filme, otras a una pequeña parte, como por ejemplo la escena rodada con infrarrojos y visión nocturna de *“Rollerball”*).

El espectador se va a adentrar en un universo cultural propio, filme tras filme, y que se desarrolla en nuestro siglo, en la cultura occidental (estadounidense, incluso cuando la acción pueda situarse en otros países y continentes) a excepción de *“El guerrero número 13”* en la que tampoco

faltan ecos de nuestra cultura, tanto occidental como contemporánea. “*Nómadas*” hace referencia a una cultura supersticiosa y fantasmagórica que mezcla la tradición nómada y sus cábalas con la cultura occidental, la antropología y la necesidad de saber científico frente a fuerzas naturales más poderosas. “*Los últimos días del Edén*”, una obra personal, lanza un poderoso mensaje ecologista. “*Rollerball*” se introduce en la cultura mediática de la violencia y su incapacidad para ser controlada o para escapar a ella (pues no tiene principio ni final); por citar algunos ejemplos.

**McTiernan es un director que recurre a elementos poco cotidianos, fuera de lo común, pero que conectan con el público (sin por ello perder sustancia temática) independientemente del tema que aborde en cada una de sus realizaciones. Esa conexión con el público posibilita que el espectador sufra cambios en su estado de ánimo siguiendo el ritmo de lo narrado, pasando a formar parte de la historia por mimesis y transferencia mediante el discurso del autor y narrador. Todo ello, así como la recurrencia en determinadas ocasiones a guiños y autoreferencias u homenajes, crea familiaridad con el público espectador, lo que va a posibilitarle la creación de un nombre dentro de la industria fílmica hollywoodiense.**

Esa construcción, filme a filme, de un **nombre dentro de la industria hollywoodiense** nos devuelve un espectro negativo si nos colocamos tras la óptica de la crítica. Es común considerar por parte de la elitista crítica europea, y también estadounidense (que por culpa del europecentrismo característico de este lado del Atlántico, aunque lógico, a veces olvidamos que existe), como si de una norma no escrita se tratase, que cualquier director que quiera alcanzar cierta popularidad, es decir,

hacerse con un nombre, debe realizar películas destinadas a un público objetivo con una mentalidad adolescente, cuando no directamente infantil. Es por ello que, pese a contar con el favor del público (internacional), muchas veces los filmes firmados por McTiernan se encuentran con un rechazo unánime, incluso *a priori*, por parte de la crítica generadora de opinión: “*Dentro del cine comercial también podemos encontrarnos en realidad con muestras de extraordinario cine, obras filmicas de primer orden, pero que, «al venir firmadas por el director de “Jungla de cristal”, se encuentran con el habitual y previsto rechazo por parte de ciertos sectores de la cinefilia»*”<sup>792</sup>.

Por suerte, McTiernan, como todo gran genio, solo tiene cosas que demostrarse a sí mismo y a nadie más, y únicamente tiene en cuenta a su potencial espectador cuando se trata de considerar al público a la hora de construir sus filmes. McT aúna ciertas capacidades que no están al alcance de todos, a pesar de formar parte del ‘recetario para el éxito’ hollywoodiense, esto es: **cierta habilidad comercial, cultura cinematográfica** (aunque el espectador habitual del cine de acción espectacular no la posea, no supone un inconveniente a la hora de descodificar la película), y, no podía ser de otro modo, **conocimiento y desenvoltura dentro de la industria del celuloide estadounidense** (aunque en algunas ocasiones la incompetencia de los productores haya acabado por derrumbar sus intenciones –experimentales-, cuando no dando al traste con el resultado final del filme). Solo de esta forma se puede explicar que “*Jungla de cristal*”, éxito de público internacional, haya

---

<sup>792</sup> FERRERAS RODRÍGUEZ, José Gabriel: “Lecciones de puesta en escena: Análisis de las técnicas de filmación en el cine de John McTiernan”, en *Razón y Palabra*, número 56, abril-mayo de 2007. Disponible en [www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n56/jferrer.html](http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n56/jferrer.html) [Consultado el día 8 de abril de 2014].

acabando, con el paso de los años, ganándose un hueco en las listas de películas más prestigiosas seleccionadas por críticos y teóricos de firma autorizada.

La consolidación del nombre de McTiernan en la industria y entre el público espectador es característica de su tesón autorial, artesanal para algunos otros (nosotros no negamos su saber hacer propio de los considerados artesanos cinematográficos, pero ello no niega la existencia de un sello autorial, el suyo propio, que estas páginas vienen a demostrar), y por ello, fruto del esfuerzo y trabajo demostrado película tras película. Algunas veces, por circunstancias comunes a todos los autores noveles, la apuesta económica tarda en llegar. McTiernan escribió y dirigió su primera película-largometraje con un presupuesto reducidísimo, “*Nómadas*”, pero llegó al público adecuado, posibilitándole su participación en una gran película de estudio, “*Depredador*”.

*“Los productores Joel Silver, Larry Gordon y John Davis y yo corrimos un gran riesgo al elegir a John McTiernan como director. John sólo había hecho una película de terror y de bajo presupuesto llamada “Nómadas”, sobre un grupo de personas que siembran el caos a bordo de una camioneta. Lo que distinguía a McTiernan era la tensión que mantenía en una película que costó menos de un millón: pensamos que debía ser muy talentoso si podía crear ese tipo de atmósfera con tan poco dinero. “Depredador” necesitaba suspense desde el momento en que los personajes llegan a la selva y queríamos que los espectadores sintieran miedo aunque no vieran al depredador, que se asustaran sólo con la bruma, los movimientos de cámara y las cosas que se*

*acercaban. Entonces creímos que McTiernan podría manejar una producción que fuera diez veces más cara”<sup>793</sup>.*

Evidentemente tanto “**Depredador**” como, muy especialmente, su siguiente filme, “**Jungla de cristal**”, se convirtieron en éxitos rotundos de público, y también de crítica en ciertos sectores, algo que consolidó definitivamente a John McTiernan dentro de la industria hollywoodiense, otorgándole un nombre dentro de la misma y reconocido por los espectadores de todo el mundo. El nivel exigible al sello McTiernan había alcanzado su nivel más alto, posibilitando la comercialización en nuestro país de su primera película, produciéndose de esta forma una de esas típicas acronías que se dan cuando hablamos de autores principiantes; la película es del año 1986 pero no llegó, en forma de *deuvedé* únicamente, a España hasta el año 2008, publicitándose, en su cartel y su carátula, como ‘*un filme de John McTiernan (“Jungla de cristal”)*’.

*“Escoger a McTiernan de director resultó ser una gran elección: cuando obtuvo un gran éxito con “Jungla de cristal” al año siguiente, quedó claro que su éxito con “Depredador” no había sido casualidad”* (Schwarzenegger, 2012, *op. cit.*. Pág.: 364).

“**Jungla de cristal**” marca un antes y un después en la filmografía de McTiernan. Hasta entonces su películas centraban su promoción en sus estrellas actorales, Schwarzenegger y Bruce Willis (aunque es famosa la anécdota de los carteles promocionales originales del filme en los que, al

---

<sup>793</sup> SCHWAZENEGGER, Arnold: *Desafío total: Mi increíble historia*. Editorial Martínez Roca. Madrid. 2012. Pág.: 362.

no ser todavía una estrella cinematográfica de gran prestigio, Willis cedía parte del protagonismo al edificio Nakatomi; poco a poco, su rostro fue ganando terreno a la construcción). Pero a partir de “***La caza del Octubre Rojo***” en el que se combinaba su nombre con el del escritor *best-seller* Tom Clancy, era común ver avances en las salas de cine donde se anunciaba una próxima película de John McTiernan, o del director de “***Jungla de cristal***”, cuando no citadas las dos formas conjuntamente (‘del director de “***Jungla de cristal***” John McTiernan...’). Esto es lo que podemos encontrar en los avances promocionales de sus películas después del éxito de 1988: “***La caza del Octubre Rojo***”, «del director de “***Jungla de cristal***”». “***Los últimos días del Edén***”, «Sean Connery y Lorraine Bracco en una película de John McTiernan». “***El último gran héroe***” volvía a destacar por encima de cualquier otro a la estrella del cine de acción Arnold Schwarzenegger. “***Jungla de cristal. La venganza***”, «una película de John McTiernan». “***El guerrero número 13***”, como ya sucedía con la adaptación de la novela superventas de Clancy, combinada los nombres y obras de las dos firmas, «del director de “***Jungla de cristal***”». “***El secreto de Thomas Crown***”, «del director de “***Jungla de cristal***” y “***La caza del Octubre Rojo***”». En definitiva, el nombre de McTiernan, de forma destacada o como el director de su mayor éxito (aunque la tercera parte también dirigida por él recaudara más, convirtiéndose en la película más taquillera de 1995), se consolida definitivamente en la industrial hollywoodiense y, al mismo tiempo, entre el público y sus potenciales espectador y, como no, entre sus espectadores ideales.

La posición de este espectador ideal no está lejos de la perspectiva psicoanalítica, aunque ésta haya ido paulatinamente perdiendo terreno a favor de un espectador histórico y real. Es por ello que quizás, para

comprender mejor el efecto que las películas de acción tienen sobre el espectador, sobre todo en lo que a contenido violento se refiere (y más tratándose de adolescentes, quienes, a pesar de no ser el espectador ideal de McTiernan, son un público potencial y real de sus obras) sea necesario recurrir a la elaboración de una «historia del espectador» donde tengan cabida su predisposición para este tipo de películas, incluidas las de McT, sus fantasías, sus ansiedades, los recuerdos o reconstrucciones posteriores al visionado, etcétera. Pero ésta se nos presenta como una tarea cuanto menos hercúlea y que, pese al enorme interés que despierta, cinematográfica, estética, pero también sociológicamente, debemos desechar, aunque creemos oportuno cuando menos señalarla.

El espectador ideal de McTiernan cree formar parte de la historia, por medio de la mimesis y la transferencia, porque aunque la lógica interna del filme domine la lógica externa, es decir, la del mundo real al que pertenece el espectador, ello no quiere decir que el público no reconozca en éste algunos rasgos que considera como propios, ya sea en personajes o situaciones, de otro modo, la película podría resultar incomprensible, *“pero las formas en las que estos rasgos son textualizados son complejas y las equivalencias se difuminan”*<sup>794</sup>, es decir, nunca llegan a equipararse, haciendo, de este modo, la experiencia más satisfactoria.

El factor tiempo también es importante a la hora de elaborar un filme y ese constructo que denominamos espectador ideal, pues director y espectador puede envejecer a la par (aunque entre ellos exista cierta diferencia de edad) y reclamar intereses similares a los filmes; pero el

---

<sup>794</sup> DELEYTO, Celestino: *Ángeles y demonios. Representación e ideología en el cine contemporáneo de Hollywood*. Editorial Paidós. Barcelona. 2003. Págs.: 33.

director puede verse obligado, por circunstancias de la industria, a dirigir sus películas (se traten o no de productos alimenticios) a un público más juvenil, con el correspondiente rechazo de crítica y público. En otras palabras, el autor debe tener en consideración esa parte nostálgica existente en todo espectador y que le lleva a reclamar de sus películas ciertos elementos que refuercen la sensación de familiaridad que hemos citado anteriormente, ya se trate de personajes, de acciones o acontecimientos o de meros guiños referenciales. Para el teórico José Arroyo, esto se debe, se trate de crítica especializada o de espectador medio, a que las más de las veces vemos en el cine aquello que nos gustaría que fuese y no lo que realmente es, como el autor afirma, el cine de nuestra juventud.

Mención especial merece el espectador objetivo de una película con un alto componente paródico como es *“El último gran héroe”*, porque, como afirman algunos autores, *“el espectador de la parodia sustituye su identificación con los personajes por una identificación con el autor”* (Deleyto, 2003, *op. cit.*. Pág.: 87). En este nuestro caso el espectador variará su identificación desde el personaje del chico Danny Madigan hasta el autor, McTiernan, lo que supone una participación activa para con el texto, que pese a lo que muchos defienden, no está reñida con una postura más distanciada y contemplativa, una disposición estética centrada en el interés por las cualidades formales del texto, más academicista y menos popular, esto es, sin implicación emocional.

Francesco Casetti señala que existe una dimensión ritual asociada al cine de género en relación con su espectador, y el cine de acción de McTiernan podemos considerarlo como cine de género. Se pasa, en este sentido, de la presencia de arquetipos comunes a rituales compartidos. En



otras palabras, importa la presencia y experiencia compartida por los miembros de una comunidad, y los valores culturales o sociales implicados en dicha experiencia.

Con todo lo hasta aquí visto e intentado poner fin a nuestra empresa, intentaremos a continuación reunir las principales características vistas en el epígrafe dedicado al espectador, así como los rasgos más destacados citados cuando hemos analizado el cine de McTiernan, la representación de la violencia y su espectador, para resumir, a modo de cierre, y en forma de estilema, lo que supone el «espectador ideal para John McTiernan»:

*“El espectador ideal de John McTiernan no es activo, recibe toda la información y gusta del entretenimiento por el entretenimiento; el director apela a su emoción y sensibilidad recurriendo a elementos poco cotidianos, sin perder verosimilitud, a través de estímulos intensos que lo sumergen en la vorágine de acontecimientos espectaculares de sus filmes, de mayor credibilidad para el espectador cuanto más y mejor están dosificados en el relato”.*

El espectador ideal del cine de McTiernan no es activo, por lo tanto, el autor no apela a su intelecto, le ofrece toda la información conveniente y correctamente dosificada a lo largo de la trama, dominada por sucesos y acontecimientos espectaculares propios del ‘género de acción’, que brindan, en definitiva, aquello que el público busca cuando ve una película de McT, entretenimiento por entretenimiento. Su uso de la cámara lo corrobora.

McTiernan logra que su espectador empatices produciendo un efecto espejo de identificación primaria, proponiéndole filmes donde se pretenden reacciones empáticas, sufriendo cambios en su estado de ánimo siguiendo el ritmo de lo narrado y la dosificación de la información (expectativas reales, frustradas o falsas), manejando hábilmente los elementos de la historia y el discurso. Sabe que le fascina la violencia, su espectacularidad visual, y le ofrece una representación catártica de ésta lo que produce una liberación de sus ansiedades sin riesgo de imitación o perjuicio. Su espectador no sufre distracciones narrativas, aunque es capaz de interpretar referencias intertextuales de referentes culturales, populares o no. La recurrencia a elementos comunes (sus protagonistas empujados a ser héroes), homenajes o guiños (cualesquiera de los muchos que pueden apreciarse en “*El último gran héroe*”, desde el vuelo en bicicleta de “*E. T. El extraterrestre*” (1982) de Spielberg, que es a su vez un guiño u homenaje a “*El ladrón de Bagdad*” de Raoul Walsh (1924), hasta otros más sofisticados como la iluminación nocturna de la segunda batalla en “*El guerrero número 13*” y que toma como referencia el cine de Kurosawa, “*Los siete samuráis*” (1954) o “*Kagemusha, la sombra del guerrero*” (1980) por ejemplo) construye cierta familiaridad logrando que se consolide su nombre entre el público, alcanzando el éxito de taquilla pretendido y por ende consolidando su nombre dentro de la industria hollywoodiense.

La situación actual de McTiernan, acuciado por las deudas económicas tras su paso por prisión, le obligará a elegir proyectos donde no pueda dar rienda suelta a los rasgos de su sello autorial con tanta libertad como a él le gustaría. Una situación que afecta también a aquellos espectadores que esperamos con ansia sus nuevas obras fílmicas que

siempre esconden detalles de su particular brillantez por muy alimenticias que éstas sean. Además, la figura del espectador está envuelta en un proceso de cambio aún inacabado, gracias al cual se está dando cuenta del poder de decisión que tiene dentro de la industria del entretenimiento, por muy pasiva que siga siendo su efigie. La retroalimentación es más constante que hace una década y son cada vez más tenidos en cuenta por los directores a la hora de construir sus obras cinematográficas. En otras palabras, hoy día son mayores las posibilidades que tiene el espectador de promover y disfrutar al mismo tiempo de un filme, lo que lo hace, en la teoría al menos, tan dueño de la obra como sus creadores, de una forma como no lo había sido nunca. Pero el interrogante de hasta qué punto el espectador termina o terminará convirtiéndose en autor es investigación de otra tesis doctoral.

Damos por concluido el estudio y análisis de los elementos constituyentes del sello de autor perteneciente a John McTiernan. Queda, únicamente, explicar las conclusiones alcanzadas y elevarlas hasta comprobar si podemos revalidar o refutar las hipótesis planteadas al inicio de la presente investigación.

## **BLOQUE VII. CONCLUSIONES.**

IBN: “Por todo lo que debimos pensar y no pensamos; por todo lo que debimos decir y no dijimos; por todo lo que debimos hacer y no hicimos...”

*El guerrero número 13.*

FLAX: “No pares. Veas lo que veas, ¡no pares!”

*Nómadas.*



## **VII. 1. Conclusiones.**

El recorrido detallado de las páginas de la presente investigación lleva de forma inexorable a alcanzar la lógica conclusión que demuestra nuestra hipótesis principal, es decir, **afirmar la existencia de un sello de autor en el cine de John McTiernan, en otras palabras, la presencia, dentro de su narrativa, de un sello autorial**, en tanto que **hemos comprobado, mediante la aplicación de un método concreto en la estructura interna de sus narraciones fílmicas, que se producen los mismos resultados estético-accionales para resolver situaciones narrativas comunes, o, por recuperar las palabras ya empleadas en la introducción de la investigación, se producen invarianzas fenomenológicas constantes siendo éstas reconocibles en su conjunto dentro de la obra de McTiernan, es decir, rasgos invariantes descubiertos en el esquema general que recoge todos los aspectos por estudiar en una obra cinematográfica de tipo narrativo y que conforman un todo predecible**. Aseveramos, pues, la existencia de un «**Sello McTiernan**» que se manifiesta en el conjunto de sus obras cinematográficas y que está compuesto por toda una serie de estilemas – que luego enumeraremos- que hacen que nos sea posible distinguir sus filmes de otros, sin que ello suponga una auténtica *creatio ex nihilo*, a fin de cuentas, *ex nihilo nihil fit*, sino que toma elementos preexistentes para combinarlos de una forma totalmente novedosa o que ofrece, cuando menos, nuevos sentidos y significados. Tampoco quiere ello decir que el resto de directores de la séptima de las artes carezca de logros, defendemos que los enarbolados por McTiernan destacan de forma particular, personal

e intransferible, aunque imitable, en ese todo cuya existencia hemos demostrado que es el «**Sello McTiernan**».

Obviamente, no olvidamos que la realización cinematográfica es un trabajo de equipo, compuestos por miles de personas en algunas ocasiones (el trabajo hollywoodiense lo es las más de las veces); es aquí donde destaca su labor de dirección en cuanto coordinación de equipos, desempeñada por todo buen director-autor-creador, responsabilizándose de que todas las labores de la realización funcionen correctamente, como si de un director de orquesta o un arquitecto se tratase, cohesionando numerosos esfuerzos y encauzando las motivaciones individuales, en algunos casos, como pudieran ser actores, guionistas, compositores musicales, directores de fotografía, etcétera, muy acusadas, para matizar con su holismo personal el resultado final que constituirá el filme, pues, a fin de cuentas, como ya afirmara Jean Mitry, **el autor de un filme es aquél cuya personalidad domina el conjunto**, aquél que ha sabido imponer con mayor seguridad su voluntad creadora.

Todos nuestros esfuerzos parten –evidentemente, el mero hecho de enunciar nuestra hipótesis central ya viene a manifestar nuestro posicionamiento al respecto de la existencia o no de un «**Sello McTiernan**»- de abarcar, al menos, esa era nuestra pretensión inicial, todos los niveles de estudio de la narrativa audiovisual cinematográfica desde una perspectiva estructuralista, sin olvidar enfoques y rasgos semióticos, formalistas y funcionales que son, a nuestro parecer, los más completos y correctos posibles, admitiendo la existencia de otros perfectamente aplicables a nuestro objeto de estudio, así como la dependencia, todavía excesiva, de su esencia lingüística heredada de Saussure. La validación de

nuestro planteamiento reside pues en el axioma inicial que dice que toda narración está compuesta, como apuntara Seymour Chatman, por una **historia** (el contenido formado por determinados elementos esenciales: personajes, acciones, acontecimientos, espacio, escenarios y tiempo) y un **discurso** (expresión, medios y estrategias de comunicación del contenido). Todos y cada uno de los elementos enunciados y analizados, con mayor o menor detenimiento, lo han sido siguiendo dicho postulado teórico inicial. Como afirma Christian Metz, el verdadero estudio del contenido de un filme supone obligadamente el estudio de la forma de su contenido.

Pretendemos pues, finalizar y completar nuestra investigación recapitulando los objetivos e hipótesis planteados originariamente y ver como los rasgos y elementos analizados en relación al conjunto de la obra de John McTiernan tomada como un todo unitario –poseedora de los tres perceptos esenciales, a saber, integridad (1), transformación (2) y autorregulación (3), así como autorreferencialidad y coherencia- nos permiten corroborar o refutar nuestras hipótesis.

**Primera hipótesis:** *Las realizaciones cinematográficas de John McTiernan son del tipo narrativo comercial estadounidense (un concepto en el que ahondaremos durante el desarrollo de la presente tesis), entendiendo por ello predominantemente hollywoodienses con un marcado carácter industrial y comercial, basadas, este tipo de narraciones, en el montaje transparente (en el que las huellas de la cámara deben ser lo menos perceptibles posibles) y en las que el ritmo o tempo, marcado a su vez por las acciones de los personajes, determina la narración, dentro del plano de la expresión y, centradas en temáticas donde los personajes se ven sometidos por fuerzas externas superiores que han de dominar*



*mediante el empleo de la acción y la violencia, ya sea ésta explícita o implícita, haciendo avanzar así la narración, dentro del plano del contenido.*

Esta primera hipótesis sirve de marco general y creemos más natural postergar su resolución porque, sin dejar de ser importante, su demostración –ratificación o refutación– es más fácilmente alcanzable una vez quede esclarecida la hipótesis principal (aunque enunciada en segundo lugar, siguiendo el orden natural primigenio y, en ese momento, correcto, de planteamiento de las hipótesis) de nuestra investigación y que a continuación enunciamos.

**Segunda hipótesis:** *Existe un sello personal, un estilema de autor, de John McTiernan que se manifiesta en el conjunto de sus obras cinematográficas. Este sello personal puede matizarse debido a:*

*2a. El empleo de usos, costumbres, cánones, modas, corrientes estéticas y de pensamiento dentro del ámbito de la expresión que se considere (en nuestro caso particular el audiovisual cinematográfico) y sus relaciones con otras manifestaciones comunicativas como pueden ser la literatura, los comics o novelas gráficas, videojuegos, filosofía, documentales, etcétera., que marcan el pensamiento de McTiernan, y por ende el estilo y la forma de sus realizaciones (atendiendo al momento concreto en que se realicen las mismas).*

*2b. Las circunstancias que determinan la producción y realización de la obra cinematográfica en toda su extensión, desde su preparación en pre-producción, rodaje, post-producción y carrera comercial (recepción de*

*crítica, taquilla y ventas a televisiones y en ámbitos domésticos), así como las intenciones o criterios temáticos o comerciales perseguidos por McTiernan o por los productores de la obra y la relación del director con éstos (encargos, desavenencias, etcétera.).*

*2c. Las realizaciones futuras deudoras del fracaso o éxito de la producción inmediatamente anterior, que pueden marcar el camino concreto a la hora de seleccionar y realizar los proyectos posteriores en detrimento de otras posibilidades.*

Esta segunda hipótesis, principal dentro del cuerpo de nuestra investigación, queda **corroborada**, pues, como ya hemos afirmado al inicio de estas conclusiones, **existe, dentro de su narrativa, un sello de autor en el cine de John McTiernan que se manifiesta en el conjunto de sus obras cinematográficas** y que está compuesto por toda una serie de estilemas –ya analizados a lo largo de las páginas precedentes- que hacen posible distinguir sus filmes de otros, no porque supongan una novedad (emplea elementos preexistentes como prácticamente todos los directores desde pioneros como Griffith, Méliès o Gance) sino porque a través de su utilización alcanza nuevos sentidos y significados. El «**Sello McTiernan**» destaca de forma particular, personal e intransferible, aunque si imitable, en el plano formal o discursivo por la activación –dinamismo- y el movimiento constante de la cámara –cámara en mano, travelling, *steady-cam*, planos de seguimiento-, por un ritmo acelerado, intenso, trepidante y ágil construido a través de un montaje externo caracterizado por la combinación del corte y el movimiento de la cámara, pero también por un trabajo interno, dentro del plano, mediante la activación de diferentes términos dentro del plano o cuadro; por una planificación y una puesta en

escena que garantiza y salvaguarda la orientación espacial del espectador para con la acción desarrollada –algo importante en el género de acción donde ésta es el eje vertebrador de la narración-; por el uso de la iluminación y la música para caracterizar a los personajes (también completados gracias al uso del diálogos y otras formas de dosificación de la información), las acciones y los escenarios, entre otros muchos rasgos ya perfectamente enunciados en forma de estilemas en las páginas anteriores. En el plano de los contenidos destaca una inconfundible perspectiva personal, una predilección por personajes aguerridos, aventureros, que no se rinden ante las adversidades planteadas por un entorno hostil, que pueden suponer una amenaza identitaria que el final feliz, y catártico –concesión hollywoodiense-, termina por resolver positivamente. Trasunto más que evidente de su sensación dentro de la industria estadounidense, pues McTiernan siempre ha sido considerado, por parte de público y crítica especializada, y por sí mismo, como un forastero, un intruso (un ‘*outsider*’) dentro de la maquinaria de la séptima arte.

Este «**Sello McTiernan**», se matiza a través del empleo de usos, costumbres, cánones o corrientes estéticas y de pensamiento –sus primeras películas pueden adscribirse a la corriente conservadora característica del cine de acción de los años ochenta durante la administración Reagan-, así como por medio de la relación mantenida con otras manifestaciones comunicativas y culturales (como pudieran ser obras literarias o ensayos de divulgación, el video musical, la narrativa de los videojuegos, por ejemplo, y que influyen directamente sobre el discurso narrativo cinematográfico –los videojuegos han conseguido que la duración del plano cinematográfico sea cada vez un poco más corta al tiempo que favorecen una tendencia a la sobreestimulación y barroquización del cuadro-) que van a marcar el

pensamiento de John McTiernan, es decir, su forma de entender el mundo y el cine –cosmovisión-, dejando su personal impronta en sus obras cinematográficas. Igualmente, las circunstancias que van a determinar cada filme concreto, desde su preparación hasta su comercialización final, influirán decisivamente en las huellas que el sello de nuestro autor termine por dejar en cada película. A este respecto hemos hecho constar las terribles desavenencias mantenidas con algunos productores en al menos dos ocasiones y que limitan, aunque no de forma total, la presencia de los estilemas de McTiernan, pero si, cuando menos, dificultan su plasmación o coartan sus intenciones personales, ya sean temáticas, estéticas, culturales, comerciales, etcétera. En otras palabras, cualquier restricción sufrida por parte de nuestro autor es insuficiente para eliminar del todo sus huellas, sus estilemas, en las versiones definitivas que llegan al público en salas de todo el mundo. Su sello prevalece.

De una forma menor, el éxito o fracaso de una producción puede influir en la toma de decisiones futuras, al menos en cuanto a la selección y realización de proyectos posteriores, en detrimento de otras posibilidades, no así en cuanto a la forma de hacer cine por parte de John McTiernan, quien, a pesar del éxito o fracaso de crítica, público o taquilla de sus realizaciones, mantiene una relación concreta, matizada y ya enunciada, con su «espectador ideal» al que tiene en mente a la hora de ponerse tras las cámaras, formando parte integrante como estilema (y no menor) de su sello en tanto que influye en su forma de entender el cine, desde la perspectiva del público –lo que espera de él y de sus películas-, siendo en ocasiones decisivo a la hora de ofrecer un espectacular entretenimiento de dos horas de duración.

En pocas palabras, el «Sello McTiernan» está matizado por las corrientes estéticas, de pensamientos, costumbres o cánones (se ha ido construyendo con el paso de los años gracias a dichos matices, contribuyendo a la creación y consolidación de algunos de ellos, sobre todo en cuanto al género de acción y sus héroes de clase trabajadora, de clase proletaria, personas corrientes queremos decir) del ámbito de expresión particular que supone el audiovisual cinematográfico, así como por cualquier manifestación que influya en su pensamiento, en su ‘cosmovisión’, por las circunstancias que rodean sus realizaciones y por el éxito o fracaso de las mismas (relación con el público espectador), que si bien no determinan o modifican su forma de entender y hacer cine, su sello como tal, si que influyen en sus futuras elecciones y dentro de ellas, en la plasmación de sus huellas de autor, de sus estilemas.

Volvemos a citar a continuación, a modo de recapitulación, cada uno de los estilemas descubiertos durante el estudio y análisis de la obra cinematográfica de McTiernan. **Permítasenos que insistamos una vez más que esos recursos no son originales de McT, en el sentido de que él no los inventa, pues, en definitiva, el recurso o tropo en esencia no es nunca original.** Podemos afirmar tal cosa de un director –a la postre autor– que empleó determinada técnica el primero de todos (de la necesidad nace el órgano) como por ejemplo ocurre con todos y cada uno de los trucos utilizados por el gran maestro francés Georges Méliès, verbigracia, la llamada ‘parada técnica’ o ‘parada por sustitución’, consistente en detener la cámara durante la grabación para incorporar o extraer de escena un objeto o persona. O también, la ‘sustitución por montaje’, es decir, grabar a dos personajes realizando una misma acción por separado empalmando

éstas a partir de un mismo punto en la moviola, dando la sensación de transformación. Igualmente podemos afirmar sin riesgo a equivocarnos que ciertos recursos que podrán, o podrían, convertirse en estilemas, ya que, aunque surgen de la necesidad, es con posterioridad, siempre, cuando adquieren el carácter estilístico personal que atribuimos al sello autorial y a la definición de estilema con la que hemos trabajado hasta aquí, son originales de un autor como Abel Gance, quien para su gran clásico y obra maestra “*Napoleón*” de 1927 (en la que también ocupó diversas tareas como edición o actuación al estilo de un «autor total») ideó nuevas soluciones tales como rodar una persecución atando la cámara al lomo de un caballo al galope, rodar una escena de batalla de bolas de nieve empleando un operador con la cámara en mano (impensable hasta entonces y que por ejemplo vemos en el cine de McTiernan) o la ya famosa cámara colgada a modo de péndulo para la secuencia en paralelo de la tormenta en el mar y la gran Convención Parlamentaria. Vemos por lo tanto cómo, salvo estas excepciones originales, que tampoco se pueden identificar como autoriales hasta que no se emplean recurrentemente y con posterioridad, adquiriendo entonces determinados significados y sentidos relacionados directamente con el director, **el sello de autor no se encuentra en la utilización aislada de determinados recursos** (de algunos sí, obviamente, pero su sentido se completa con el resto) **sino en la combinación de éstos y en la obtención de nuevos significados asociados indeleblemente a la visión particular, personal e intransferible del mundo y del cine de un determinado director, en nuestro caso de McTiernan. De esta forma es como el recurso se convierte en estilema y el conjunto de estilemas en sello de autor.**

Si aplicamos esto al cine de John McTiernan y a los recursos que hemos estudiado a lo largo de estas páginas nos encontramos con que, por ejemplo, el movimiento o activación –dinamismo– de la cámara, por él pretendida, la recoge de cierto cine europeo –él ha citado en alguna entrevista a Bertolucci directamente y su película “*El conformista*” de 1970– por lo que vemos como este recurso por sí sólo no destaca particularmente. ¿Dónde reside su ‘originalidad’, su nuevo sentido y significado?. Pues en que McTiernan emplea ese movimiento constante de la cámara en un género, el de acción, acostumbrado a posicionar la cámara, o las cámaras, en lugares fijos y registrar, desde varios puntos de vista siempre que fuera posible (pues ahorra costes y facilita un montaje más espectacular) las acciones que se desarrollan en escena, limitando la movilidad de la cámara al paneo horizontal o vertical o a la utilización de grúas o raíles para acciones más complejas. McT, sin embargo, mueve la cámara de forma constante, cerca de los actores (plano de seguimiento), moviendo a su operador u operadores con la acción, los acontecimientos y los personajes (cámara en mano o *steady-cam*), lo que influye decisivamente en la forma de sumergir al espectador en la acción, en suma, como ya hemos visto, en el filme.

Pero incluso el empleo de este recurso y de esta forma concreta de utilizarlo, se podría opinar, puede no ser motivo suficiente para convertirlo en estilema. Pero, ya hemos afirmado, no se emplea de forma aislada. El movimiento constante de la cámara se combina, por ejemplo, con una planificación que mezcla planos cortos de breve duración con tomas más largas que no escatiman información al público –al contrario, la información se completa o subraya con planos-detalle o a través de los diálogos–, con una coreografía interna basada en el movimiento de escena y

la activación (enfoco-desenfoco) de diferentes términos dentro del cuadro, con una puesta en escena que salvaguarda la orientación espacial del espectador para con la acción de la secuencia, lo que aumenta su sensación de inmersión, su identificación primaria. Es decir, McT se diferencia de determinado cine de acción contemporáneo donde los planos son de un tamaño muy reducido y de una duración todavía más breve (por influencia de la televisión y del videojuego), que saturan informativa y sensorialmente al público, constituyendo, es cierto, un estímulo intensísimo y espectacular, pero que acaba siendo contraproducente para la experiencia del filme en su conjunto; en un lenguaje común, se disfruta del visionado y de su espectacularidad, pero uno no se termina de ‘meter’ en la película. A diferencia de ello, los recursos combinados empleados por McTiernan si lo logran, alcanzando así el grado de estilemas integrados en su sello de autor. Esta forma de ‘introducir’ al espectador en la narración parte del principio de sencillez o simplicidad para con la historia y el discurso, no omitiendo información ni pretendiendo simbolismos complejos, no es un autor alambicado, ni siendo tramposo con el público, su puesta en escena, su planificación, su cámara en constante movimiento (omnisciente y en ocasiones subjetiva para subrayar información) y su montaje, entre otros recursos técnicos, así lo demuestran.

Como decíamos, enumeramos seguidamente en forma de listado con ejemplos todos y cada uno de los estilemas pertenecientes al «**Sello McTiernan**», y lo hacemos incardinándolos dentro del cuadro elaborado – y ya citado- por Seymour Chatman, entendiendo que, siempre, los rasgos o estilemas, tienen, por decirlo de alguna manera, una parte de ‘qué’ y otra de ‘cómo’, una parte correspondiente a la **historia** o **contenido** y otra correspondiente al **discurso** o **expresión**, menor en este último caso en



tanto que la presencia intencionada para construir una significación supone la utilización de un elemento de la historia, mientras que en caso contrario no tiene lugar esa correlación necesariamente. Es decir, la utilización de un suceso o un existente, por ejemplo, es funcional pero no tiene porque ser necesariamente una manifestación personal que refleje la intención, y por tanto personalidad, del autor. Con ello queremos decir que, localizados los estilemas en el esquema construido y recogido por Chatman, destacamos su utilización de una determinada forma porque es significativa en la obra de McTiernan. La enumeración posterior sigue una lógica lineal de lectura del cuadro propuesto por Chatman (e incluimos dentro del esquema que anexamos al final del trabajo) a diferencia del cuerpo de la investigación donde no tenía sentido su linealidad en la imbricación del ‘qué’ y el ‘cómo’. Recuperamos, pues, los estilemas del «**Sello McTiernan**».

Estilema referido a la temática:

*“McTiernan siente una inclinación especial por los mundos personales de protagonistas –individuales o pequeños grupos- que no se rinden jamás, marcados por un esforzado espíritu guerrero y aventurero”.*

En el plano de la temática, McTiernan incardina a sus protagonistas en entornos y espacios hostiles donde se hace necesaria bien la adaptación para desenvolverse con habilidad por ellos, bien combatirlos hasta modificarlos, moldearlos y someterlos para poder aprovechar las ventajas que ofrecen.

Así logran, sus protagonistas, dominar todo el escenario, al igual que ocurre con todos los demás existentes –personajes secundarios y antagonistas- que sobre él se mueven igualmente marcados por un carácter violento.

El espíritu aventurero, combativo e infatigable es vital para superar las cuestiones identitarias que han de poner fin al conflicto surgido.

Así, por ejemplo, en “*Nómadas*”, Flax sigue los pasos de Pommier hasta ‘recuperar’ su identidad, sin detenerse en su camino. En “*Depredador*”, además de adaptar el entorno para sobrevivir, Dutch recibe la contestación del alienígena como si de un siniestro espejo se tratase - «¿Qué eres hijo de Satanás?»-; en “*El guerrero número 13*” Ibn Fahdlan completa el tradicional viaje del héroe para descubrir quién es. En estos ejemplos los personajes protagonistas está caracterizados por su espíritu guerrero y aventurero, como lo está John McClane en las dos películas de *la jungla* dirigidas por McTiernan, solo de esta forma se entiende que siga adelante cuando los acontecimientos lo superan por completo, como cuando tiene que arrastrarse sangrante hasta un cuarto de baño como ocurre en la primera parte, “*Jungla de cristal*”. Son héroes infatigables, no se rinden nunca, como Jack Ryan en “*La caza del Octubre Rojo*” pese a los obstáculos que le van surgiendo a lo largo de la narración o el doctor Campbell en su empeño por volver a reproducir la cura en “*Los últimos días del Edén*”. Las dificultades no dejan de salir a su paso, como la flota roja y la flota estadounidense en el caso de Ryan, o el temporal a la hora de viajar hasta el submarino U. S. S. Dallas, o la construcción de la carretera en pleno Amazonas que pone en peligro el poblado y la vegetación en el caso de Campbell, pero en ningún momento los personajes protagonistas

flaquean, continúan sus misiones, sus caminos, pues son aguerridos y aventureros.

En este estilema, ubicado en el plano del **contenido (historia)**, como constituyente de su **sustancia**, la temática o temáticas elegidas y desarrolladas por McTiernan en sus filmes ponen de manifiesto las ideas que, pasadas por su filtro de códigos culturales, se convierten en argumentos cinematográficos. El espíritu aventurero y aguerrido, incansable ante el hostigamiento que propone el entorno aunque suponga al el personaje interrogarse sobre su propia identidad, nace en el propio McTiernan; él nos ha dado muestras sobradas de ello, como por ejemplo su periplo judicial para salvar su honor ante las estrategias de la Administración de condenar a una parte de la industria hollywoodiense, pero también a una parte de la Administración y funcionariado estadounidense contrario a las ideas conservadoras imperantes durante los años del gobierno de Bush hijo.

Sus inquietudes temáticas son, en su esencia, constantes a lo largo de su obra cinematográfica; poseen una inclinación amena, de entretenimiento puro, con referentes claros y populares, fácilmente identificables (y no exclusivo de cinéfilos), es decir, sus postulados temáticos son sencillos y poco profundos pero su sustancia queda plenamente desarrollada. Igualmente sus gentes son reconocibles, destacando la construcción de personajes cotidianos, alejados de los superhombres propios del género de acción que hasta McTiernan se venía realizando, lo que subraya su cercanía, y empatía por lo tanto, para con el público.

Dentro de la sustancia del contenido en la parte correspondiente a la historia encontramos otros estilemas destacados del «**Sello McTiernan**», son aquellos que tienen que ver con la gente, ya se trate de los equipos técnicos y artísticos con los que trabaje como de sus espectadores ideales y potenciales, con la ideología, con los referentes, etcétera. Éstos estarán marcados por las consideraciones culturales, ideológicas, políticas, sociales, económicas, etcétera, que anidan en la mentalidad de McTiernan, quien ha repetido en varias entrevistas que él nunca pretende construir filmes con un comentario o apunte ideológico concreto destinado a agitar las mentes de los espectadores (como hemos afirmado, pretende sencillez, en los aspectos narrativos y discursivos). Pese a ello, ya lo hemos citado, se pueden extraer acotaciones político-ideológicas de sus películas (si la belleza reside en los ojos de quien mira, la interpretación, del signo que fuere, está en la mente del que observa igualmente, es decir, del espectador). Lo que es innegable es que la que hemos denominado como ‘cosmovisión’ de McTiernan impregna sus filmes: su espíritu aventurero, su mentalidad de vaquero<sup>795</sup> o *cowboy* –y que es notoria en “*Jungla de cristal*” por ejemplo, con el duelo final incluido-, el gusto por los lugares naturales y amplios frente a la aglomeración urbana de la ciudad, el desdén a la industria cinematográfica, etcétera. Algunas de estas ideas impregnan igualmente la construcción de los elementos más esenciales de la historia como pudieran ser los personajes o los escenarios; lo veremos más adelante. Como decimos, dentro de la sustancia del contenido también tienen cabida más estilemas, los que enumeraremos a continuación.

---

<sup>795</sup> En la última entrevista concedida a *Cahiers du cinéma* en 2013 definían a McTiernan de la siguiente forma: “Reservado y retraído, agotado por años de depresión...el rigor, la precisión y el gusto por la intriga son los nervios indestructibles de este formidable cuenta-historias que parece un vaquero desconfiado”.

Estilema referido al trabajo con equipo técnico y equipo artístico:

*“El trabajo con los equipos técnico y artístico está caracterizado por lo que John McTiernan denomina ‘unidad de mando’, estableciendo con técnicos y actores una línea de comunicación y dirección directa, construyendo un ambiente de trabajo creativo que destaca por la responsabilidad del «dejar hacer»”.*

John McTiernan procura rodearse para la realización de sus películas de todo un equipo de profesionales creativos que le permiten alcanzar una armonía incuestionable entre los elementos técnicos y artísticos que conforma la producción de un filme.

A través de esa «unidad de mando» equilibra los intereses de las estrellas (actores) con los suyos propios y con los del filme, incorporando a la coherencia narrativa la imagen de marca (rasgos) y la «persona» del actor logrando de ellos excelentes actuaciones, pudiendo incorporar pequeños detalles que completan el significado de la construcción narrativa de los personajes y sus acciones, describiéndolos con claridad, enmarcando sus personalidades, sus interrelaciones y sus estados anímicos.

El trabajo en equipo destaca por su necesidad de lo que McT denomina unidad de mando, caracterizada por una línea de comunicación directa y ordenada. Por ello no lleva excesivamente bien trabajar con productores que no respetan esa unidad (lo que ha dado al traste con algunas de sus películas, fracasos en taquilla pese a que sus más fieles seguidores podemos rastrear en ellos sus estilemas autorales). Esa visión del trabajo en equipo, de jerarquía (o enfrentamiento abierto contra la

ajena) ha quedado reflejada en sus filmes, por ejemplo, la ineptitud de las autoridades, de todas, en *“Jungla de cristal”* (1988) o la representación de los rangos y escalafones y su acatamiento (asociado al honor militar) en *“La caza del Octubre Rojo”* (1990).

Como él mismo ha afirmado:

*“Yo básicamente intento crear un ambiente donde elegir y trabajar con profesionales, personas con habilidades. En general he tenido, con una o dos notables excepciones, éxito reconociendo cuando tengo delante de mí a un profesional o no. Y si tienes un profesional sencillamente déjale hacer su trabajo. Intenta ser un espejo para ellos, intenta ser un consejero, intenta entender que están haciendo y ayúdales a conseguirlo... Durante el rodaje me apoderé de la técnica de Robert Altman: «Si puedes, contrata actores que puedan contribuir a la película y luego déjalos a su aire»”(McTiernan en Emery, 2002, op. cit.. Págs.: 177).*

Continuamos con el estilema referido a la violencia:

*“McTiernan dirige sus películas hacía un público adulto consciente de su fascinación por la violencia, de su atracción por la emoción y la espectacularidad, manteniendo despiertas sus sensaciones con estímulos intensos pero sin llegar a violentar su discurso, ni mostrando contenidos que limiten con lo insoportable y lo desagradable, otorgando al espectador un efecto catártico y liberador final”.*

Sobre un conflicto surgido, McTiernan presenta héroes que emplean la violencia en defensa de aquellos que no pueden hacer uso de ella, pero mostrando siempre sus consecuencias en forma de dolor y daño físico, alejando pues a sus protagonistas de los peores modelos imitables pero siendo lo suficientemente atractivos para que el público pueda dar rienda suelta a la fase de proyección y la fase de identificación. Al mismo tiempo, castiga a los villanos, aquellos que emplean la violencia de forma injustificada, otorgando al espectador un efecto liberador, catártico, satisfaciendo y apaciguando sus ansiedades para con la historia y también para con los instintos violentos que resuenan dentro de todos nosotros. Y todo ello sin caer en la violencia de la representación, es decir, sin violentar su discurso.

Si en sus filmes destaca una intención maniqueísta de distinguir claramente entre ‘buenos’ y ‘malos’, los primeros, por su condición de héroes, se verán obligados a proteger a los indefensos, es por ello que recurren a la violencia, frente al villano, que es castigado al final del relato. Pero, la liberación de las ansiedades que la violencia provoca en el espectador, está acompañada de un reflejo explícito del dolor y del daño que causa. Dutch es un hombre destrozado al final de “*Depredador*”, McClane termina los filmes de *la jungla* completamente machacado, es un cuerpo sangrante y dolorido a la resolución, Slater, al viajar hasta el mundo real en “*El último gran héroe*”, descubre lo que es el dolor físico y la posibilidad de la muerte, Ibn Fadhlán es un hombre asustado y temeroso de los peligros de lo desconocido y, por tanto, violento en “*El guerrero número 13*”, y en “*Rollerball*” la violencia y su escenificación, así como el peligro de su encumbramiento mediático, es uno de los pilares del filme que termina en una auténtica explosión de violencia, tanto la que ejerce el

protagonista, Cross, como la que sufre en sus propias carnes. Al mismo tiempo, y gracias a la construcción de sus héroes, el espectador es capaz de identificarse más fácilmente con éstos, lo que supone la asunción de que ese daño y dolor es muy real, previniendo la imitación de dichos modelos violentos que su cine pudiera sugerir.

Aunque explícitamente McTiernan no quiera que sus películas sean interpretadas por su sesgo político-ideológico (existente siempre, en tanto que sus filmes forman parte de un aquí y ahora históricamente contextualizable, así como sus referencias para con la narración, para con la época reflejada en el argumento del filme, pues, como ya hemos apuntado anteriormente: *“El cine comercial facturado en tierras hollywoodienses influye de forma directa en la forma de ver y pensar el mundo, en la forma de ser y en la formación de la identidad de millones de personajes en el mundo; las películas de Hollywood son polifónicas, dentro de ellas existen diferentes discursos y siempre tendrán unos más peso que otros, pero es decisión del espectador, del crítico, teórico o analista, el decidir a cuál de ellos da más importancia o con cuál se queda en su interpretación del filme [...] Lo único cierto es que la única ideología que podemos adscribir al cine comercial de Hollywood es la del beneficio económico”*<sup>796</sup>); no hay, pues, rastro de esta intención político-ideológica por parte del autor. Ahora bien, sí que podemos hallar en sus películas elementos pertenecientes al *modo de vida americano* –traducción del *american way of life*–; es el caso por ejemplo de la violencia motivacional, instrumental, necesaria para resolver determinados conflictos violentos que ponen en peligro la

---

<sup>796</sup> RODRÍGUEZ TERCEÑO, José y ARMUNIA BERGES, Cristina: “Comentario ideológico del texto fílmico: El caso de la trilogía *“El caballero oscuro”*”, en CALDEVILLA DOMÍNGUEZ, David (Coordinador): *Lenguajes y persuasión. Nuevas creaciones narrativas*. Visión Libros. Madrid. 2014. Págs.: 446-452.



existencia de sus personajes. Siguiendo las convenciones genéricas propias de Hollywood, extensibles a la cultura popular y a la conciencia colectiva estadounidense, que dictan que únicamente las situaciones radicales o extremas, es decir, de vida o muerte, que hacen mucho más atractivo el conflicto, pueden constituir el estímulo necesario para actuar con determinación y heroísmo, para que la mente del ser humano actúe con la máxima intensidad posible. Siguiendo, como decimos, estas convenciones, McTiernan ofrece un espectáculo violento donde tienen un papel importante las consecuencias de su utilización en forma de dolor y daño físico, tanto en el héroe (lo que ayuda a no estimular la imitación), como en villanos, que reciben su castigo final (en forma de muerte siguiendo los cánones genéricos) liberando y aliviando las ansiedades producidas en el espectador. En pocas palabras, no hay una intencionalidad ideológica pero sí rastreamos con facilidad determinados elementos característicos de la mentalidad y cultura estadounidense. Esa necesidad de acción, de actuación (violenta o no) es propia también de la que podemos denominar forma de vida del viejo oeste. La violencia queda pues transformada por los códigos culturales de McTiernan. Podemos apreciar este tipo de ‘pensamiento’ o ‘imaginario’ en todos sus filmes, aunque destacan muy especialmente en obras como “*Jungla de cristal*” (1988) o “*El guerrero número 13*” (1999) en las que sus héroes se ven arrastrados a situaciones extremas que ponen en peligro sus vidas pero que consiguen activarlos por completo; “*El secreto de Thomas Crown*” (1999) o “*Rollerball*” (2002) presentan protagonistas marcados por la necesidad de alcanzar el éxito económico y social propio de la cultura (capitalista y liberal) estadounidense y que tanto ha terminado por impregnar el cine (mundial). En “*El último gran héroe*” (1993) Danny Madigan representa al hombre estadounidense privado de una figura paterna de referencia y que busca refugio en el imaginario

cinematográfico, concretamente en una ruda figura, modelo a imitar, de cine de acción, presentado al comienzo del filme a modo de personaje popular del cine de acción de los años ochenta y que venían a ser trasuntos o imitaciones del modelo original, Ronald Reagan, un ‘padre’ para sus ciudadanos durante sus legislaturas que se marcó como objetivo guiar y re-educar al pueblo estadounidense (niños) quienes se habían quedado sin una figura paterna de referencia tras los años de la débil presidencia de Carter. También encontramos, y confirmamos gracias a sus declaraciones, nudos narrativos centrados en robos, *“Jungla de cristal”* o *“El secreto de Thomas Crown”*, definidos por McTiernan como divertidas ‘jugarretas’ que agradan al público espectador. Hemos apuntado que este tipo de situaciones narrativas puedan estar influenciadas por los comics que todo estadounidense tiene como lecturas de cabecera en su juventud, cuando éstos se vieron forzados a reducir la criminalidad a meros, aunque planificadísimos, hurtos sin violencia injustificada. Son éstos algunos ejemplos de los rasgos propios de la cultura estadounidense, del *modo de vida americano*, que se localizan en su filmografía.

Estilema referido al espectador:

*“El espectador ideal de John McTiernan no es activo, recibe toda la información y gusta del entretenimiento por el entretenimiento; el director apela a su emoción y sensibilidad recurriendo a elementos poco cotidianos, sin perder verosimilitud, a través de estímulos intensos que lo sumergen en la vorágine de acontecimientos espectaculares de sus filmes, de mayor credibilidad para el espectador cuanto más y mejor están dosificados en el relato”.*

El espectador ideal del cine de McTiernan no es activo, por lo tanto, el autor no apela a su intelecto, le ofrece toda la información conveniente y correctamente dosificada a lo largo de la trama, dominada por sucesos y acontecimientos espectaculares propios del ‘género de acción’, que brindan, en definitiva, aquello que el público busca cuando ve una película de McT, entretenimiento por entretenimiento. Su uso de la cámara lo corrobora.

McTiernan logra que su espectador empaticice produciendo un efecto espejo de identificación primaria, proponiéndole filmes donde se pretenden reacciones empáticas, sufriendo cambios en su estado de ánimo siguiendo el ritmo de lo narrado y la dosificación de la información (expectativas reales, frustradas o falsas), manejando hábilmente los elementos de la historia y el discurso. Sabe que le fascina la violencia, su espectacularidad visual, y le ofrece una representación catártica de ésta lo que produce una liberación de sus ansiedades sin riesgo de imitación o perjuicio. Su espectador no sufre distracciones narrativas, aunque es capaz de interpretar referencias intertextuales de referentes culturales, populares o no. La recurrencia a elementos comunes (sus protagonistas empujados a ser héroes), homenajes o guiños (cualesquiera de los muchos que pueden apreciarse en “*El último gran héroe*”, desde el vuelo en bicicleta de “*E. T. El extraterrestre*” (1982) de Spielberg, que es a su vez un guiño u homenaje a “*El ladrón de Bagdad*” de Raoul Walsh (1924), hasta otros más sofisticados como la iluminación nocturna de la segunda batalla en “*El guerrero número 13*” y que toma como referencia el cine de Kurosawa, “*Los siete samuráis*” (1954) o “*Kagemusha, la sombra del guerrero*” (1980) por ejemplo) construye cierta familiaridad logrando que se consolide su nombre entre el público, alcanzando el éxito de taquilla

pretendido y por ende consolidando su nombre dentro de la industria hollywoodiense.

Es evidente que el espectador ideal de McTiernan, entendido como constructo mental, comparte algunas acepciones del diccionario cultural (personal en parte, colectivo en otra) de este director, entendido en su más amplio sentido. Por ello puede ofrecerle elementos fácilmente reconocibles que generen esa familiaridad a la que aludimos (como ocurre al relacionar *“Jungla de cristal. La venganza”* con su primera parte *“Jungla de cristal”*). Sin crear sus filmes exclusivamente pensando en su espectador, pero tratando de ofrecer un espectáculo de entretenimiento reconocible, McTiernan sabe que sus películas gustarán a su público porque comparte con éste, al menos en parte, su forma de entender el mundo y el cine (el cine de acción en particular). Al mismo tiempo, y reforzando la idea que anunciábamos al comienzo de esta enumeración (aquella que decía que todo estilema o rasgo estaba formado por una parte de historia y una parte de contenido), la construcción del espectador-tipo o espectador ideal, afecta a la estructuración de la narración, en tanto que la forma de dosificar determinados elementos espectaculares de la acción (que afectan a los personajes y que por ende hacen avanzar el relato) aporta más y mayor credibilidad, verosimilitud, a la historia. En decir, este estilema forma parte de la sustancia del contenido y en menor medida, pero no menos importante, también de la forma de la expresión, en tanto que afecta a la estructura, pero su grado de funcionalidad es menor que el de intencionalidad de McTiernan, y por ello lo destacamos en este apartado del esquema de Chatman y no lo incluimos en el otro, aunque tengamos muy presente su pertinencia.

Serían, pues, estos cuatro estilemas los que, teniendo presente su participación (menor o mayor) en otros apartados del esquema anteriormente presentado de la *Creación de la historia y del discurso* de Seymour Chatman, ubicamos en la **sustancia del contenido** (temática, gente, cosas, etcétera, que han sido transformados por los códigos culturales del autor, por su ideología y sus referentes, siendo constantes, más o menos, en su filmografía, de vertiente amena y con referentes claros y gentes reconocibles, con postulados temáticos sencillos y poco profundos), dentro de la **historia**, del ‘**qué**’, atendiendo al uso intencionado que McTiernan hace de ellos y de su combinación.

Para completar la parte del esquema concerniente a la historia, listaremos a continuación los estilemas pertenecientes a la **forma del contenido**, aquellos que ponen en funcionamiento los sucesos –acciones y acontecimientos- y los existentes –personajes y espacios y escenarios-.

Estilema referido a los personajes:

*“Los personajes protagónicos de John McTiernan son personas normales y corrientes empujadas a situaciones excepciones, es decir, son héroes a la fuerza, ‘malgre soi’. McTiernan los dota de conciencia o alma, de ley moral y de lógica, al tiempo que expone su vulnerabilidad y fragilidad ante la violencia”.*

John McTiernan caracteriza, pues, a sus personajes protagónicos dotándolos de una conciencia o alma (que en ocasiones puede sacar su parte más primitiva y violenta), también de una ley moral individual, es decir, de un razonamiento moral y ético que le permite diferenciar y actuar

acorde a lo que considera como el Bien y el Mal (algo que es inherente al ser humano, en diferentes gradaciones, y que destaca por la protección de los débiles e indefensos), y de una lógica pragmática que les permite desenvolverse en diferentes situaciones y escenarios. Por los acontecimientos, o por otros personajes, se ven forzados a convertirse en héroes; en piezas cinéticas que superan tareas (calificativas, decisivas y glorificantes), experimentando el dolor y el daño –de una violencia, decimos, deshumanizadora- pero alcanzando la victoria final y con ella la catarsis.

La presencia de los protagonistas en el relato es constante –es el verdadero hilo conductor- y la narración en tercera persona omnisciente (cámara del director) vive la acción desde el punto de vista del personaje creando empatía. Sus acciones, movimientos y diálogos los caracterizan del mismo modo en que lo hace la planificación, el montaje o la iluminación, es decir, decisiones del director, matizándolos individualmente.

Sus héroes –o antihéroes- son personajes empujados a serlo en circunstancias excepciones y extraordinarias. Ocurre con la doctora Flax en “*Nómadas*”, empujada por Pommier para que pueda salvar a la mujer de éste, con Dutch en “*Depredador*”, obligado a hacer frente al cazador alienígena, con McClane en “*Jungla de cristal*” y su continuación para salvar la vida de los inocentes empleados de la Compañía Nakatomi o de los habitantes de Nueva York, con Jack Ryan para evitar una guerra entre estadounidenses y soviéticos en tanto que él es el único que cree conocer las verdaderas intenciones del Capitán Ramius en “*La caza del Octubre Rojo*”, o con Ibn Fahdlan en su periplo por tierras vikingas en “*El guerro número 13*”, el protagonista no elige su camino, es más, lo rechaza de

pleno por no considerarse un hombre guerrero y valeroso, es decir, un héroe, pero es empujado a ello ‘*malgre soi*’, como en “***Rollerball***” donde Jonathan Cross se convierte en el líder revolucionario del pueblo sometido por el tirano propietarios del equipo y los medios de comunicación. Todos sus protagonistas responden a este empuje hacia las circunstancias excepcionales y terminan por convertirse en héroes (aunque puedan parecer definidos como antihéroes, especialmente en el caso de John McClane en las dos partes de *la jungla*).

Estos protagonistas citados, como el resto en sus filmes, tienen conciencia, alma, moral y pragmatismo. Ello posibilita y justifica, por ejemplo, su empleo de la violencia para proteger a los débiles (recuperando las palabras de De Govia, diseñador de producción para McT en varias películas, en paráfrasis, defienden a la gente que no es violenta de la que sí lo es, que mata sin pensárselo dos veces, que engaña, que miente o roba. Y, en ese sentido, son héroes muy gratificantes) y en la que siempre se incluye sus terribles consecuencias, McClane en “***Jungla de cristal***”, Slater en “***El último gran héroe***”, Ryan en “***La caza del Octubre Rojo***”, Ibn Fahdlan en “***El guerrero número 13***”. Todos ellos sufren daños considerables causados por el conflicto violento y son apreciables a nivel físico, pero también psicológico como termina el desolado Dutch en “***Depredador***”. Por ello, al finalizar el relato y resolverse el conflicto son personajes –o personas- totalmente distintas. Es una catarsis, al tiempo que un final feliz como concesión hollywoodiense para con el espectador. En el caso de Thomas Crown, en la película a la que su nombre da título, su conciencia y su moralidad quedan relegadas por su escrupuloso pragmatismo, su lógica de actuación (él mismo llega a afirmar que no pierde en tiempo con lo que no le interesa) para alcanzar sus objetivos, vitales o sencillamente

circunstanciales en relación con la acción o los acontecimientos; por ello, planifica un robo, y la posterior devolución, de un cuadro en el Museo Metropolitano con la intención final y última de conquistar definitivamente a su *partenaire*.

Estilema referido al espacio (escenarios):

***“John McTiernan construye espacios hodológicos claustrofóbicos, hostiles, violentos, agresivos, y únicos, ordenados gracias al movimiento activo y constante de la cámara, guardando al tiempo la legibilidad de los mismos y la comprensión geográfica del filme por parte del espectador”.***

Su cámara activa, en constante movimiento (plano de seguimiento, travelling, cámara en mano o *steady-cam*, por ejemplo) nos introduce en los espacios y escenarios, ya se trate de un plano de seguimiento que acompaña a uno o varios de los personajes o utilizando el zum óptico en la presentación; de esta forma, gracias a una cámara incansable, favorece la amplificación de la sensación espacial, es decir, de las atmósferas y ambientes igualmente claustrofóbicos y hostiles. Su cámara activa está ajustada a la conservación de la orientación espacial dentro del escenario por parte del espectador, esencial para introducirlo en la narración, en el relato.

La cámara en movimiento, ya se trate de cámara en mano o en *steady-cam*, subraya la atmósfera claustrofóbica u hostil del escenario en función de los eventos narrativos conforme de suceden en el relato. El subrayado está también apuntado, como hemos visto, por la iluminación, como ocurre en ***“La caza del Octubre Rojo”***, donde los movimientos de



cámara y de los personajes están reforzados por una iluminación oscura, con tonos rojizos en los momentos de mayor tensión. O en “**Basic**”, por citar un ejemplo de escenario exterior, donde la cámara de seguimiento de los personajes pega al espectador a éste, fortaleciendo la sensación de angustia y hostilidad del entorno selvático, una sensación construida con la ayuda de la iluminación o en este caso concreto ausencia de iluminación, pues más allá del reducido espacio de la acción no se ve nada salvo oscuridad.

Estas atmósferas asociadas a los espacios y escenarios no requieren que éstos sean reducidos, su agresividad y hostilidad también es palpable en escenarios abierto o contruidos con una pretensión de amplitud, como sucede con la selva amazónica en “*Los últimos días del Edén*” o con la ciudad de Nueva York en “*Jungla de cristal. La venganza*”. La cámara en constante movimiento y el ritmo obtenido por medio del montaje –y donde incluimos la limitación temporal para la resolución del conflicto por parte del héroe o héroes-, por ejemplo, ayudan a mantener esos espacios hodológicos, psicológicos, incluso en las amplias calles neoyorquinas.

Finalmente, estos recursos técnicos, discursivos y narrativos, permiten a McTiernan guiar al espectador por el espacio sin que éste pierda su orientación, es decir, siendo consciente en todo momento dónde están ocurriendo las cosas, haciendo que le importe algo más allá de la acción, pues el espacio donde ésta tiene lugar es importante. Ocorre al comienzo de “*Jungla de cristal*” mientras seguimos a Takagi primero y a Holly después: “*Todo este preámbulo sirve para que nos situemos. Hacemos que el público vea cómo están relacionadas las cosas, dónde están, porque más tarde será importante saber cosas como la ubicación del ascensor.*”

*Seguimos a Holly hasta su despacho. Estas son secuencias para orientar al público*”<sup>797</sup>; o cuando seguimos a McClane por los pisos superiores del edificio Nakatomi, o en el interior de los submarinos nucleares en **“La caza del Octubre Rojo”**.

Los personajes y los espacios contruidos por John McTiernan poseen unas características que los hacen fácilmente reconocibles, especialmente en su trato y planteamiento. Sus protagonistas son héroes a la fuerza y sus espacios poseen elementos poco cotidianos, combinando todo en situaciones que terminan por ser extraordinarias. Estas realidades asombrosas a las que se ven empujados unos personajes comunes –sus héroes son personas normales y corrientes, gente del pueblo, McT ideó el héroe de la clase trabajadora, el héroe del proletariado, como bautizó la crítica y el público a John McClane –lo que refuerza la empatía del espectador, pues éste comprende que cualquiera puede convertirse en héroe –su imagen está alejada del superhombre hipermusculado que encarnaban actores de la talla de Schwarzenegger o Stallone, figuras difícilmente alcanzables-, empatizando con sus causas y acciones, justas y asumibles por el público (a excepción de aquellas en las que la violencia ocasiona daño y dolor, que no invitan a la imitación, sin la justificación de la venganza como respuesta justa, tan del gusto estadounidense, pero que potencian un poco más el valor humano y la empatía del personaje para con el espectador).

En cuanto al estilema referido al cine de acción y que citamos aquí en tanto que las acciones y acontecimientos, espectaculares tal y como

---

<sup>797</sup> Extraído de los comentarios del director de la edición en deuveté de la película *“Jungla de cristal”*. Consultar bibliografía.

manda el ‘género’, forman parte del contenido –sucesos-, forman parte de la historia:

*“John McTiernan entiende el filme de acción (género de acción), dominado por el ritmo y la espectacularidad, como aquel en el que existe un valor motivacional de la violencia, un peligro inminente, físicamente amenazante y que inflige dolor, donde el conflicto (violento) sólo se resuelve por medio de la respuesta (violenta)”.*

Su estructura es dinámica –gracias al movimiento incansable de su cámara-, fácilmente reconocible e imitable sin dejar de ser personal y capaz de satisfacer las expectativas del público, dominada, decimos, por el ritmo y la espectacularidad –persecuciones, huidas, tiroteos, explosiones, combates y peleas cuerpo a cuerpo, etcétera-, en la que plasma sus inquietudes cinematográficas (en cuanto a ritmo, planificación, puesta en escena y montaje). Así como su visión personal, manteniendo el equilibrio necesario con las convenciones genéricas, ayudando a reformularlas, consolidarlas o transgredirlas según sea su interés. Sus personajes, complejos psicológicamente y vulnerables físicamente –la violencia tiene un motivo pero no es gratuita, siempre acarrea daños-, escapan de peligros, salvan obstáculos, son heridos y triunfan sobre sus adversarios. En definitiva, sus filmes de acción son tan representativos de su cine como adecuados y paradigmáticos son para los rasgos del género.

Las acciones, sin ser exactamente las mismas película tras película, crean un universo referencial, del mismo modo que los acontecimientos son propios del autor y por tanto reconocibles por el público. Tanto unas como otros suelen estar centrados en aspectos de profundas convicciones del

autor, doblando su esfuerzo unas cuando los otros se debilitan y viceversa, quedando desarrollados incluso cuando la sustancia temática pueda considerarse, *a priori*, como poco profunda, intimista o comprometida.

Este estilema, podemos decir siempre que se nos permita la licencia, tiene cierto don de polivalencia en tanto que podemos, y debemos, citar su ubicación en varios epígrafes dentro del esquema elaborado por Chatman y aquí empleado como parte de nuestra metodología. Lo señalamos como perteneciente a la forma de contenido, pues refleja las acciones y acontecimientos que constituyen los elementos conformantes de los sucesos de la historia, pero también tiene cabida en la sustancia del contenido, pues los elementos de la acción, la violencia, las convenciones genéricas, etcétera, pasan ineludiblemente por el tamiz cultural del autor, de John McTiernan. Pero, al mismo tiempo, puede tener un lugar dentro de la expresión, del discurso, ya se trate de su forma, pues la acción condiciona la estructura de la narración en tanto que se trata de un elemento funcional, o de la sustancia de la expresión, pues, evidentemente, algunos de los elementos citados en el estilema se nos presentan como una manifestación intencionada del autor, como pueden ser el uso de determinadas convenciones genéricas para consolidarlas, subvertirlas o modificarlas lo suficiente hasta convertirlas en suyas propias.

Es, si se quiere, un estilema que está un peldaño por encima del cuadro elaborado por el autor estadounidense, cuya ubicación más precisa puede llegar a concretarse siempre y cuando se complete el esquema de la creación de la historia y el discurso de Chatman, una hercúlea labor que anotamos para una futura y mejor ocasión (por ejemplo, Chatman deja de lado todo lo relativo a la semiótica y que tiene cabida dentro de su famoso

cuadro). Con ello, permítasenos en este momento, dejamos apuntadas brevemente la existencia de otras opciones igualmente válidas en lo que al análisis o estructura narrativa se refiere, ya se trate del denominado ‘método Panofsky’, derivado de los estudios sobre iconografía de Edwin Panosfky, los métodos de la estilística clásica o de la ‘Stilforschung’ o invención de estilos defendía por Karl Vossler<sup>798</sup> atendiendo especialmente a la atmósfera en que el autor crea su obra, o la expresión de sentimientos manifiesta que estudió Charles Bally . La obra de arte, y la película cinematográfica lo es, algo que hemos demostrado claramente en estas páginas, es un producto de la mente, culturalmente cristalizado, por lo que puede entenderse como un vehículo de una significación que trasciende a lo meramente visual. Tal y como se entendió en su momento el lenguaje como expresión del pensamiento, así entendemos el lenguaje cinematográfico empleado por los autores, por McTiernan en nuestro caso, una expresión de pensamiento que nos permite llegar al estilo del autor. Sea como fuere nuestra estructura narrativa derivada del cuadro esquema de Seymour Chatman supone una investigación sólida de estilo, que deriva en estilemas que conforman un sello autorial.

Retomemos nuestras conclusiones.

Nos adentramos ahora en el plano del **discurso**, de la **expresión**, es decir, del ‘**cómo**’. Los estilemas pertenecientes al sello de autor de John McTiernan que hemos ido desgranando a lo largo de estas páginas, pueden localizarse en la forma de la expresión o en la sustancia de la expresión atendiendo a su funcionalidad o a su manifestación intencionada por parte

---

<sup>798</sup> La «voluntad de estilo» defendida por Karl Vossler y Leo Spitzer entre otros, se remonta a finales del siglo XIX y Alois Reigl, desarrollador de la teoría de la «voluntad del arte», o lo que es lo mismo, voluntad de estilo.

del autor. La mayoría de ellos, por no decir todos, pertenecen a los recursos técnicos propios del lenguaje cinematográfico por lo que su carácter funcional es inherente a su empleo. Es en su intención de uso, en su ‘cómo’, donde hallamos el propósito de McTiernan y en consecuencia, el verdadero valor del estilema.

La **estructura de la transmisión narrativa audiovisual** tiende a ser cuando no igual, muy parecida en todas sus obras cinematográficas, suponiendo un ejemplo más (dentro de la industria de la séptima arte donde destacan por ello nombres como los de Steven Spielberg o Clint Eastwood por citar dos autores que nos son cercanos) de narración estructurada al milímetro, dosificando los elementos espectaculares y los efectos calculados de refuerzo, retraso, suspense, sorpresa, clímax, etcétera.

Aquí retomamos y ubicamos los siguientes estilemas desarrollados anteriormente.

Estilema referido a la creación de la historia y el discurso:

*“John McTiernan logra la sencillez pretendida de lectura al construir sus filmes sobre una única trama nuclear, con personajes secundarios planos –estereotipos- y una legibilidad amplia en lo rodado con un nivel de descodificación básico en el que además incluye subrayados”.*

En pocas palabras, ser sencillo, principio de simplicidad, estilema de simplicidad o sencillez. O, parafraseando a Snaut, de “*Solaris*” (1972), la pretensión de la sencillez que está en la base de todo lo genial.

Todos aquellos breves apuntes satelitales que surgen en sus narraciones, ya sea al comienzo del filme –lo más habitual, “*Depredador*” o “*El último gran héroe*”- o durante su transcurso –la lucha interna contra el hijo del rey vikingo en “*El guerrero número 13*” o la aparición de la protegida de Thomas Crown y motivo de los celos de su amante en “*El secreto de Thomas Crown*”-, apenas tienen entidad propia para poder constituirse como verdaderas historias o acciones satélite, sencillamente amplían información de la trama principal, trama nuclear o acción nuclear, añadiendo, completando en definitiva, la información y facilitando la lectura al espectador. A ello hemos de sumar la claridad en el discurso –una cámara en movimiento no tramposa con el espectador, en otras palabras, no hay complicaciones o metáforas visuales e incluso inserta subrayados, en imágenes o diálogos- incluso cuando recurre a soluciones narrativas que se salen fuera de lo correcto o normativo, como el movimiento de cámara dentro del ascensor en “*Jungla de cristal. La venganza*” cuando McClane está rodeado de enemigos.

Hay una pretensión de claridad en la lectura, ofreciendo al espectador toda la información por medio de las imágenes, incluso combina una cámara omnisciente –impersonal- con una cámara subjetiva –personal-, para dar la visión del personaje y saber cuáles son sus motivaciones de actuación. Esa información queda incluso recalcada por los diálogos. El objetivo de McTiernan no es otro que hacer entrega de toda la información al espectador, no omitir datos, no siendo tramposo en su discurso y en su narración. No hay planos complicados o alambicados, no hay simbolismos complejos, ni siquiera cuando emplea la iluminación con intención descriptiva como en “*La caza del Octubre Rojo*” donde ésta cumple una

función caracterizadora, maniqueísta en el sentido de mostrar a los buenos en zonas iluminadas y a los villanos en claro-oscuros.

Esta claridad de lectura en lo que a la historia se refiere está sustentada por una construcción de personajes y escenarios a partir de rasgos básicos, estereotipos si se prefiere, a partir de los cuales pueden ir ampliándose siempre y cuando la intriga así lo requiera. Es decir, a excepción de los personajes protagonistas, sus héroes (no siempre un único personaje), y de alguno de sus antagonistas, los personajes secundarios de los filmes de McTiernan –y también algunos de sus escenarios- se construyen sobre rasgos estereotípicos, lo que los define como personajes planos, pero que pueden sufrir una evolución a lo largo de la narración siempre y cuando ésta sea importante para el avance de la trama, en caso contrario no es necesario, pues lo que McT pretende es facilitar la lectura a su espectador. Por ejemplo los personajes prescindibles de *“Depredador”* y que mueren durante el avance de la historia o el apoyo en el exterior que constituye en agente Powell en *“Jungla de cristal”*, quien tendrá su propia oportunidad de redimirse al salvarles la vida al héroe y su mujer; en *“Jungla de cristal. La Venganza”*, el nuevo compañero de McClane, Zeus, es un personaje plano definido por su racismo y no presenta evolución ninguna porque no influye, o influiría, en el devenir de la historia; en *“El guerro número 13”* el grupo vikingo, que en un principio guarda similitudes con el grupo liderado por Dutch, el relato va seleccionando a medida que avanza a dos de sus miembros para que, partiendo de rasgos básicos, evolucionen al tiempo que lo hace el héroe protagonistas, Ibn, como son Herger y Buliwyf; o el compañero de Cross en *“Rollerball”*, un personaje plano cuya función es sencillamente morir



para que la intriga avance, para que el héroe siga su camino hasta la resolución del conflicto.

Estilema referido a la estructura de la historia y dosificación de la información:

*“En las narraciones de John McTiernan la acción es el eje vertebrador, no está estructurada de forma alambicada, seleccionando y dosificando McT la información útil para el avance de la intriga y su lectura por parte del público, aportando los datos visual y auditivamente, adelantándolos y retomándolos cuando la trama lo requiere originando complicidad en el espectador, pues lo trata con absoluta sinceridad”.*

Las historias de sus filmes están estructuradas para centrarse en lo importante –la acción es necesaria para que el relato exista, se califique a los personajes y empuje la trama hacia delante-, introduciendo la información esencial para el avance de la narración por medio de diálogos, de acciones –que ayudan a eliminar lo superfluo de la narración, anteponiendo la imagen a la palabra, haciendo, en cierto sentido, que los personajes se definan ellos mismos por lo que hacen además de por lo que dicen o se dice de ellos-, de redundancias, de retrasos, de bucles informativos –información precedente que se retoma posteriormente para justificar acciones o acontecimientos en el presente del relato-, de sorpresas –efecto trampolín, es decir, la expectativa de un falso final de una acción para recuperarla en un grado mayor de espectacularidad e intensidad- y su combinación con el suspense.

El espectador del cine de McTiernan, su espectador ideal sobre el que ya hemos ahondado, no necesita toda la información, no al menos aquella que despiste o haga perder ritmo y agilidad a la narración. McT le trata con respeto, con inteligencia y sinceridad y gracias a ello se gana su aplauso y su complicidad, a lo que ayuda el movimiento de cámara constantes no tramposos.

McTiernan ofrece toda la información posible a sus espectadores: *“Nos molestamos en intentar incluir explicaciones y repetirlas. Seguro que no tanto como el estilo de Hitchcock de decirlo, repetirlo y decir que vas a decirlo, etc.”* (extraído de los comentarios del director de la edición en deuvédé de la película *“La caza del Octubre Rojo”*; consultar bibliografía). Un par de ejemplos: en el filme citado de persecución submarina, Ryan, durante su aparente descanso a bordo del portaaviones, se explica a sí mismo y al espectador el plan trazado por Ramius para sacar del submarino nuclear a su tripulación sin levantar sospechas de su desertión. También, al comienzo de *“Rollerball”*, el narrador de la retransmisión televisiva del pseudo-deporte, explica al público cómo funciona y qué reglas tiene el evento.

Estos recursos se repiten en sus películas constituyéndose como elementos indispensables de la estructuración de sus narraciones cinematográficas, de su transmisión, aunque algunos de sus elementos, por ejemplo los diálogos a los que hacemos referencia, tengan otros usos, algunos de ellos más importantes y que terminan por constituirse en estilemas propios ubicados en lugares diferentes dentro del esquema.

La forma de la expresión se cierra con lo anterior; pasamos ahora a la **sustancia de la expresión**, es decir, lo relativo a la **manifestación visual y sonora en sus diversos grados**, o lo que es lo mismo, en cuanto a la **intencionalidad del autor**. John McTiernan destaca su obra en los elementos empleados de naturaleza sonora y visual más allá de su funcionalidad, pues encontramos aspectos sumamente importantes y significativos que son empleados por nuestro director de forma recurrente hasta conformar el universo de la sustancia de la expresión, como una especie de fórmula magistral para sus películas, ya se trate de acción espectacular y explícita, obras de un carácter más serio y profundo –pero sin ser alambicado- o divertimentos puros. Estos elementos o recursos van más allá de su refuerzo para con la construcción y caracterización de personajes, escenarios, espacios, acciones, acontecimientos y como procedimientos para hacer avanzar la trama hasta la resolución final (aunque también cumplen dichas funciones a la perfección). Aunque el espectador puede mantenerse siempre en el nivel de una lectura superficial, siendo la única pretensión la de entretener y divertir, un visionado más detenido y profundo nos muestra estos rasgos indelebles y la reiteración de su empleo, o lo que es lo mismo, sus estilemas.

Estilema referido al ritmo:

*“El ritmo en el cine de John McTiernan es acelerado, intenso, trepidante y ágil, logrado mediante el uso de un montaje externo caracterizado por el corte y coordinado con el constante movimiento de la cámara”.*

Considerando que el ritmo no es un término absoluto, esto es, sólo puede ser juzgado en razón de su relación con el filme objeto de estudio, el *tempo* en el cine de John McTiernan logra empuja al espectador al interior de la acción sin abrumarle ni angustiarle, pese a la tanda constante de sucesos y elementos en pantalla y a la creación de espacios, atmosferas y ambientes claustrofóbicos y hostiles, como ya hemos señalado anteriormente refiriéndonos a otros estilemas.

El ritmo es capital en el sello de autor de McTiernan. Lo es porque confiere a sus películas de un *tempo* trepidante, vibrante, intenso, rápido, acelerado, que no ofrece descanso al espectador –en este sentido es esencial su saber hacer en planificación y montaje del filme–, porque continuamente están sucediendo cosas o anticipando las mismas (en los momentos de tregua o calma). La combinación coordinada del montaje externo y la cámara ágil, dinámica, así como la limitación temporal dentro de la narración para la resolución del conflicto, posibilitan un resultado concreto, a saber, una película ágil.

En “*Jungla de cristal*” y “*Jungla de cristal. La venganza*”, por ejemplo, los acontecimientos se suceden de forma precipitada, con rapidez y ligereza McClane se encuentra huyendo de los secuestradores y ladrones, los tiroteos, peleas y persecuciones se suceden sin mediar apenas momentos de calma –aunque los hay–, o ha de recorrer, McClane, las calles neoyorquinas a toda velocidad, en coche, en bicicleta o a pie para evitar la explosión de diversos artefactos colocados por el villano de la función, Simon Gruber. La creación del ritmo es la propia de la tensión, el suspense o la sorpresa. En estos dos filmes citados, pero en cualquier otro, como pudiera ser “*El último gran héroe*” o “*Basic*” por ejemplo, están

sucediendo cosas constantemente, suceden o se anticipan (en los momentos de calma). El resultado es ágil, con unos planos de duración breve pero sin poner en riesgo la transparencia, es decir, sin hacer notorias las huellas del autor que obligarían a un trabajo complejo de montaje de unos planos demasiado breves.

Las situaciones límite, es decir, el tiempo limitado para la resolución del conflicto también es determinante para alcanzar el ritmo trepidante y acelerado. El tiempo de sus historias suele abarcar unas cuantas horas – *“Nómadas”*, *“Depredador”*, *“Jungla de cristal”*, *“El último gran héroe”*, *“Jungla de cristal. La venganza”* y *“Basic”*–, pero incluso cuando es más largo, por ejemplo de días –*“La caza del Octubre Rojo”*, *“Los últimos días del Edén”*, *“El guerrero número 13”*, *“El secreto de Thomas Crown”* y *“Rollerball”*–, McTiernan recurre a la elipsis para ahorrar tiempos muertos, apelando a la sucesión de acontecimientos para reducir la sensación de calma, de quietud, que no de tiempo muerto entendiendo por tal la ausencia de acciones o acontecimientos (en ellos se anticipan sucesos y se entrega información que completa o subraya los momentos más importantes del relato). Por ejemplo, en *“La caza del Octubre Rojo”* la travesía del submarino soviético dura días pero el ritmo evita que se caiga en el tedio, suceden cosas y se anticipan –evadir el seguimiento del submarino estadounidense, el sabotaje del agente político, la toma de contacto con Ryan anticipada y luego hecha realidad, así como la anticipación de la recuperación de la señal de Octubre por parte de los estadounidenses, la persecución del Konovalov final, etcétera–, y recurre a la elipsis cuando ya no es necesario aportar más información o anticipar acciones futuras, como cuando Ramius y Ryan acuerdan verse en la fosa de San Lorenzo, un trayecto largo pero que se ahorra al espectador por

innecesario e intrascendente para la historia. La construcción del ritmo ágil y trepidante es posible gracias a un esforzado trabajo de montaje, nuestro siguiente estilema.

Estilema referido al montaje:

*“El montaje combina el corte para la sucesión –yuxtaposición- de imágenes de breve duración y diferente tamaño (escala) –montaje externo-, con movimientos continuos de una cámara activa y la articulación de la profundidad de campo (enfoque) para añadir más información y suavizando, de esta forma, la fractura del discurso”.*

El montaje en el cine de McTiernan es fundamental para la construcción del ritmo (algo no exclusivo de él, lo admitimos). Gracias al montaje, McT suaviza las fisuras (o posibles fisuras) del discurso, como pudieran ser la falta de continuidad, la falta de sentido, desinformación o la falta de ritmo por ejemplo, al tiempo que pone en funcionamiento elementos hipnóticos como la música o el sonido, superando, en ocasiones, la dificultad de ofrecer un montaje de planos en movimiento.

McTiernan siempre tiene presente, a la hora de planificar el montaje de sus filmes, la sensación del movimiento de cámara. Sus propias palabras son suficientemente aclaratorias:

*“Cuando empecé a trabajar, el sistema de Hollywood tradicional tenía un concepto llamado cine «punto cero», que era un cine totalmente neutro, que carecía de espíritu de autor. Tenía toda clase de reglas [...] Me preocupaba mucho la sensación del*

*movimiento de cámara. Técnicamente era mi mayor preocupación en aquella época [...] Solía haber reglas que decían que no puedes cortar un plano hasta que la cámara se pare. He montado muchas de mis películas, y me gusta cortar cuando la cámara aún se mueve. Necesita cierto estilo, pero se puede hacer [...] Conectar planos con movimiento de cámara, en vez de hacerlo al estilo clásico. Todas las tomas sin independientes, pero están montadas en una sola panorámica. Por eso se necesita un montador que te deje decidir, hasta cierto punto, qué imágenes van después de otras. Pero también es la sensación de una cadena de movimiento y su ritmo”<sup>799</sup>.*

Este montaje permite a McTiernan centrar la narración en lo importante –el ‘qué’-, sobre todo cuando activa y desactiva elementos enfocados o desenfocados dentro del plano, y en la forma de contarlo –el ‘cómo’-. Es un montaje que no sacrifica la continuidad ni la geografía del espacio del filme, es decir, no desorienta al espectador ni lo sobrecarga de información sensitiva.

Gran parte de la consecución de este estilema se debe a que McTiernan pretende en todo momento, y pese a los continuados cortes, algunos de los cuales combinan planos con la cámara en movimiento, corta y mezcla las colas de los planos con la cámara aún en movimiento (cámara en mano o travelling como los que podemos encontrar en “*Jungla de cristal*”, en el momento en que el hermano de Karl bajo al sótano a cortar las comunicaciones, en “*La caza del Octubre Rojo*” mientras la cámara

---

<sup>799</sup> Extraído de los comentarios del director de la edición en deuvédé de la película “*Jungla de cristal*”. Consultar bibliografía.

sigue al capitán Ramius por su nave, o en *“El último gran héroe”* cuando Slater y Madigan persiguen, ya en el mundo real, al villano fugado en un taxi, e incluso en *“Basic”* cuando une dos movimientos de cámara durante un breve diálogo entre Hardy y Dunbar), borrar todo lo posible las huellas de la realización, es decir, pretende transparencia<sup>800</sup>. Es una forma de narrador omnisciente, aunque en algunas ocasiones adopte la perspectiva – focalización- de uno de los personajes, el protagonista las más de las veces (*“El guerrero número 13”*, *“Basic”*), favorece la legibilidad del relato; y, sobre todo, con el montaje dosifica la información, evitando tener que ocultar datos al espectador.

McTiernan también compone sus planos utilizando los diferentes términos dentro de éstos, activándolos, es decir, enfocándolos o desenfocándolos, o todo lo contrario, no activándolos, siempre que es necesario para añadir información al plano, a la secuencia, o para construir mejor la sensación de tridimensionalidad, de volumen, para con el espectador del filme. En *“Depredador”*, durante la primera incursión en la jungla centroamericana, McTiernan coloca a Hawkins en primer término, a foco, quien se desplaza siguiendo su camino, la cámara, aún en movimiento, queda atrás, momento en el cual McT cambia el foco para seguir el movimiento de Dillon al fondo del plano; el movimiento de cámara sigue los pasos del personaje, de forma lateral, para terminar enfocando en primer término a Ducth. Con este ejemplo, juega con los diferentes términos del plano al mismo tiempo que construye tridimensionalidad en el mismo, subrayando, gracias a la iluminación, la

---

<sup>800</sup> En cuanto a la planificación y el montaje, McTiernan afirma: *“Mi deseo personal es que tengan una geografía, que sean continuos y den una sensación de realidad. Y para ello, no puedes saltar de un plano a otro y luego montarlo todo. A veces tienes que dejarlo tal cual. A veces tienes que evitar que el montaje llame la atención, porque eso, por definición, distancia al público de la película”*. Extraído de los comentarios del director de la edición en deuvédé del filme *“Depredador”*. Consultar bibliografía.



atmósfera sofocante de la jungla. A veces, el añadido de la información no requiere de su posicionamiento a foco: en *“Jungla de cristal”* mientras la cámara sigue a Powell inspeccionando la entrada del edificio, podemos ver en un primer término pero desenfocado unos brazos sujetando una arma amenazante, pero que nunca llega a materializarse para el personaje, y por lo tanto, para el espectador, pues nunca llega a estar a foco. También, en *“Los últimos días del Edén”*, presenciamos un diálogo entre Rae Crane y Campbell donde el foco juega un papel importante. En un primer momento, Crane está dentro del agua y en primer término, por lo tanto, enfocada; al fondo del plano llega Campbell pero éste está desenfocado durante toda la conversación. Poco después, Crane avanza hasta una roca y cambia el plano, ésta pasa a estar en un término lejano, al fondo del plano, mientras que Campbell se coloca en primer término, pero el enfoque sigue siendo el mismo, ella está enfocada y él desenfocado; la utilización del enfoque apunta al diálogo que mantienen pues hace referencia a la matanza de Moccara de la que Campbell fue responsable, aunque la doctora no lo sabe; sólo en ese último momento, cuando casi sin querer Campbell confiesa, McT lo enfoca finalmente. Otras veces, el fondo del plano completa con información el plano pero no es necesario mantenerlo a foco; es el caso de la entrada de Simon Gruber y sus secuaces a la Reserva Federal en *“Jungla de cristal. La venganza”*, donde estos últimos atacan a los guardias de seguridad al fondo del plano, completando informativamente lo que Simon hace con el director de la reserva en primer término (enfocado).

La combinación de planos de diferentes tamaños y duración no supone un impedimento, durante el montaje, para garantizar la legibilidad y comprensión por parte del espectador de los diferentes momentos del filme. Ya lo vimos cuando analizamos la secuencia de la pelea entre McClane y

Karl en “*Jungla de cristal*”, donde McT combina los movimientos de la cámara con los de los actores para terminar de construir la secuencia en la sala de montaje. Por ello podemos encontrar planos detalle que se van abriendo, ya se trate por el movimiento de la cámara o de los personajes, o por un sencillo zum, hasta configurar un plano abierto, más descriptivo y situacional y de mayor duración, o planos medios o planos detalle mucho más breves y que, o bien configurar la dicotomía plano-contraplano en una acción de lucha, o bien completan la información añadiendo elementos nuevos o destacando, subrayando, otros ya aparecidos con anterioridad. Con ello queremos decir, y la acción citada es un buen ejemplo, que McTiernan planifica sus secuencias con la vista puesta en la sala de montaje, orquestando movimientos de cámara y de personajes que luego combinará a través del corte y la yuxtaposición, todo ello garantizando la orientación y la legibilidad del espectador, es decir, su comprensión. Otro ejemplo tomado de “*Jungla de cristal*”, cuando McClane alcanza por vez primera la azotea del edificio Nakatomi, la cámara, en una grúa Dolly, sigue al personaje hasta que se acerca al borde para después girar y mostrar el escenario por completo, sin cortes, moviendo la cámara, situando al personaje y con él al espectador, pero además añadiendo verosimilitud al relato al mostrar una azotea real. Como McTiernan dice: “*En parte, el no cortar e intentar relacionar las cosas se hacía para darle al público la sensación de que era real. Cuando lo ves ahí, en la azotea del edificio, da un giro de 180 grados y piensas «estamos en la azotea del edificio de verdad». No pretendo haber sido el primero en haberlo pensado*” (extraído de los comentarios del director de la edición en deuvédé de la película – consultar bibliografía-, anotando además, por parte del propio McT, la idea que defendemos, aquella que dice que somos conscientes de que algunos recursos técnicos no lo has inventado McTiernan, como él dice no ha sido

el primero en pensarlo, pero si quizás el primero en aplicarlo a un determinado cine de género, además de construir y crear nuevos sentidos y significados al combinarlo con otros recursos o estilemas).

Jonathan Hensleigh, guionista de *“Jungla de cristal. La venganza”*, afirmaba esto sobre la forma de realizar escenas de acción por parte de McTiernan y su intención de salvaguardar la orientación del espectador:

*“Una vez más, uno ha de quitarse el sombrero ante John McTiernan. Su modo de dirigir las escenas de acción no tiene parangón. Lo que más me gusta de lo que hace es que informa siempre al público sobre los lugares geográficos, sobre dónde está cada sitio en relación con todo lo demás. Con muchos directores de acción, la gente ve una secuencia y no sabe lo que está ocurriendo. Pero John dirige esas escenas haciendo que el público sepa en todo momento lo que ocurre”*<sup>801</sup>.

Activar o desactivar diferentes términos del plano, además de para añadir o subrayar contenido informativo, como hemos apuntado, le sirve a McTiernan para dotar de mayor volumen, tridimensionalidad si se prefiere, a la acción o acontecimiento que la narración está mostrando –apoyado en la iluminación, los movimientos de cámara, de personajes, la planificación, etcétera-, y con ello aumenta la verosimilitud, pero sobre todo, hacer físicamente real el espacio o el escenario para el espectador, ahora intentaremos aclararlo un poco más, algo importante para McTiernan tanto

---

<sup>801</sup> Extraído de los comentarios del director de la edición en deuvédé de la película *“Jungla de cristal. La venganza”*. Véase bibliografía.

desde el punto de vista narrativo, de la historia, como desde el punto de vista del discurso<sup>802</sup>.

Estilema referido a la planificación:

***“John McTiernan planifica sus filmes haciendo que la cámara muestre lo que le interesa, es decir, aquellos elementos de especial importancia para la intriga, la acción y los personajes”.***

Su planificación de la escena, por tanto, se fundamenta en la activación de la cámara, haciendo que aquello que es importante para la narración, para la acción o para el personaje, –interesante para el autor en definitiva- sea destacado para el espectador. Los movimientos de cámara, como veremos a continuación, colocan, en ocasiones, al espectador cerca de la posición del personaje, destacando los elementos importantes para la intriga o la acción desde su perspectiva (focalización); en otras ocasiones,

---

<sup>802</sup> La forma de trabajar de McTiernan sorprende a los editores, montadores, de la ‘vieja escuela’ (algunas anécdotas ya han sido citadas), así como a los directores de fotografía y camarógrafos. Como él mismo señala en relación al trabajo con Steven Mason y George Folsey en la edición de su último filme, “Basic”: “Yo decía «corta ahí, aquí y allí, bomb y luego...», una vez entendió cual era mi estilo, pudo adoptarlo rápidamente y aportó la forma de una historia”. Por su parte, los responsables de fotografía y montaje aseguraban que: “Esos planos de palabra a palabra, eran complicadísimos. Habían dicho media palabra y ya tenías que cortar o hacer una panorámica a otro movimiento. Debíamos enfocar muchos puntos en poco tiempo para que se dieran esa tensión en la escena. Muy difícil de filmar [...] Me di cuenta al trabajar juntos de que tenemos estilos muy distintos. Yo pienso «no muestres las tomas, escóndelas. Intenta hacer que nadie piense en la edición. Deja que la escena ocurra naturalmente». Le gusta [a McTiernan] utilizar la edición para mantener a la audiencia expectante, para emocional al público, transmitirle energía. Así que en seguida vi que iba a tener que variar mi estilo... Con los elementos de “Rashomon” y todos los giros argumentales, especialmente el extraordinario giro al final de la película pensé que iba a ser muy complicado de llevar a la pantalla. A veces iba al plató y me daba cuenta de cómo él intentaba, pensando, trazando e intentando descubrir los movimiento de cámara, el estilo y cómo realizar una película que parece una película de acción en apariencia pero de lo que en realidad se trata es de una películas de diálogos” (Extraído de los comentarios del director de la edición en deudé de la películas “Basic”; véase bibliografía). Cualquier escena de diálogos entre los personajes principales del filme, ya se trate de Hardy, Osborne y Dunbar, o Hardy, Osborne y Kendall, lo ejemplifica claramente: existen movimientos de cámara de una frase de un personaje a otra, o cortes breves y puntuales combinados que impregnan de energía, como dicen los técnicos, a la escena, tal y como McTiernan pretendía.

la cámara se aleja (omnisciente) para subrayar elementos de la acción importantes y no omitir datos.

Además de los movimientos constantes de la cámara, y también de movimientos puramente ópticos como es el zum, combinados con el corte como transición entre planos y característico del montaje externo, la planificación está sustentada también sobre el uso de la profundidad de campo, es decir, en la activación de elementos colocados en diferentes términos, entiéndase primer plano, segundo plano, tercer plano, etcétera, poniéndolos a foco, si hasta entonces no lo estaban, o desenfocándolos para activar otros términos en función siempre de su papel dentro de la acción, es decir, una lectura subrayada.

La planificación en el cine de McTiernan se caracteriza además, por ofrecer una presentación panorámica, utilizando lentes anamórficas, obteniendo de esta forma un resultado orgánico cercano a la realidad.

McTiernan basa su planificación en la continuidad, una continuidad que permita el corte y el posterior trabajo de montaje. Por ejemplo, en “*La caza del Octubre Rojo*”, la escena en la que Ramius comparte mesa y planes de deserción con su oficiales, está planificada desde una única posición de cámara (a un lado de Ramius, en una esquina de la mesa), pero ésta permite realizar cortes para presentar hasta tres planos diferentes, manteniendo la continuidad, pero también ‘sentando’ al espectador a la mesa junto a los personajes. “*Trabajaba para Kadár cuando era estudiante. Un cineasta checo. Había hecho algunas escenas. Fue un truco que me enseñó. Hacía escenas de mesa, notorias por su dificultad. No hay manera de saber en qué lado de la mesa hay que ponerse. La solución es*

*usar varias cámaras [que McTiernan reserva exclusivamente para las escenas de riesgo]. Efectivamente, no hay acceso ni a una manera buena o mala. Puedes cortar donde sea mientras haya continuidad física. Si es físicamente simultáneo”* (extraído de los comentarios del director de la edición en deuvédé de la películas; consultar bibliografía).

En “***Jungla de cristal***”, tras un primer recorrido por la parte alta del edificio de McClane, McTiernan destaca el poster erótico de una señorita de moral relajada que volverá a aparecer poco después cuando McClane huya de sus enemigos. Destacar ese elemento sirve para que el espectador se sitúe geográficamente y no se desoriente en la secuencia de acción. En su continuación, “***Jungla de cristal. La venganza***”, cuando el tren entra en la estación momentos antes de que explote la bomba colocada por Simon Gruber, la cámara capta la entrada del convoy y a continuación realiza un movimiento rápido hacia abajo y nos muestra los cables que, al pasar el coche por encima, activarán la bomba; a continuación, la cámara, desde otro plano diferente, hace un movimiento rápido hacia la derecha para mostrarnos el radiotransmisor que los anteriores cables han activado y que detonarán la bomba en la estación. Este tipo de planificación está directamente relacionada con los movimientos de cámara característicos de su sello y que a continuación retomaremos. Igualmente, su planificación en “***La caza del Octubre Rojo***” permite colocar planos de las rutas submarinas que den orientación al espectador, al tiempo que son importante para la trama, pues al faltar a su uso, Ramius, es caracterizado como un viejo lobo de mar que no necesita de cartas de navegación.

La planificación se ajusta a la necesidad de ofrecer toda la información al espectador; por ello podemos encontrar planos detalle de

diferentes apuntes narrativos, como la caja de suero o la pantalla del cromatógrafo en *“Los últimos días del Edén”* o los detalles que identifican al terrible enemigo que los vikingos tienen en los Wendol en *“El guerrero número 13”* como pueden ser los planos detalle de los ojos en oscuridad tocados con la cabeza coronada de oso, las garras de oso o la figura de la Venus que llevan colgada al cuello, o el plano, innecesario salvo para subrayar la posibilidad de que Buliwyf acabe el combate victorioso pero mortalmente envenenado, que nos muestra a la madre de los Wendol untando su afilada garra en un cuenco antes de enfrentarse al jefe del grupo.

Estilema referido a los movimientos de cámara:

*“La cámara en el cine de McTiernan se caracteriza por ser activa y dinámica, es decir, está en constante movimiento, ya se trate de movimientos físicos –cámara en mano, travelling, steady-cam, planos de seguimiento- o recursos ópticos –como el zum-; el movimiento constante de la cámara en su cine es equiparable al movimiento de la mirada (o movimiento corporal) que dirige la curiosidad humana (del espectador) siguiendo una acción”.*

McTiernan mueve la cámara para presentar el espacio (mediante un plano subjetivo en ocasiones), para seguir a un personaje (e introducirnos en el escenario, plano de seguimiento) o una acción, para guiarnos en un diálogo, para presentar elementos destacables de la trama aumentando su legibilidad e importancia (focalización); o emplea recursos ópticos como el uso del zum para introducirnos en algunos escenarios (así como para resaltar elementos concretos de la acción, focalizando de nuevo) o una

profundidad de campo reducida que le permite jugar con el cambio de foco y destacar varios elementos dentro de un mismo plano (para añadir más información sustancial a la intriga, acción o acontecimiento y, siempre y cuando suponga un cambio significativo del plano, constituiría montaje interno).

Los movimientos de esta cámara incansablemente activa es utilizado por McT para recomponer el plano coordinando sus movimientos con los de los actores (refuerzo emocional o dramático acercando la cámara al personaje o utilizando el zum), al tiempo que ayuda a ofrecer claridad en la composición geográfica del espacio de la acción, del mismo modo que activan la profundidad de campo, enfocando y desenfocando elementos en el cuadro, lo que aumenta la profundidad sugerida, introduciendo al espectador en el espacio y en la acción, acercando la percepción de sus imágenes a la realidad, es decir, equiparando la cámara con la mirada del espectador, lo que lo hace, para el espectador, más identificable con respecto a lo que serían sus propios movimientos en la realidad, en otras palabras, el espectador se involucra más en la verosimilitud.

En palabras de McTiernan:

*“Parte de la sensación de movimiento de cámara que intentaba conseguir...ahora lo hago más inconscientemente, pero sigo intentando hacer lo mismo...tus ojos no paran de moverse todo el rato, y hay cosas de una imagen que te conducen a la siguiente imagen, y tus ojos se dirigen ahí. Si lo estableces bien*



*con la cámara, no tienes que cortarlo. Los ojos del público seguirán el movimiento de la cámara”*<sup>803</sup>.

La cámara se mueve, en ocasiones, como si fuera la mirada del espectador guiado por la curiosidad; su mirada o su cuerpo entero. Por ejemplo, en “***Jungla de cristal. La venganza***”, McClane llega a la reserva federal para comprobar que todo por allí sigue en orden tras la explosión de la bomba en el metro. Cuando baja hasta la cámara donde custodian el oro, el héroe se ve ‘atrapado’ en el ascensor con cuatro secuaces del villano de la función. McClane observa en el reflejo de la pared del elevador el que podría ser el número de placa de uno de sus compañeros, y que McTiernan se ha guardado bien de indicarnos al comienzo del filme (bucle informativo). La cámara nos muestra en un primer momento al personaje girando el cuello para mirar y confirmar sus sospechas; acto seguido, la cámara se mueve, desde la perspectiva del propio personaje, haciendo un giro hacía la solapa donde cuelga la placa de policía. Al posicionarse en una perspectiva subjetiva, el espectador iguala su mirada con la del personaje y el movimiento de cámara sigue el que sería el movimiento del propio espectador (personaje) guiado por su curiosidad de corroborar que el número de la placa es el del compañero de McClane.

En “***Los últimos días del Edén***” de menor manera, pero sobre todo en “***El guerrero número 13***”, McTiernan utiliza el movimiento de la cámara para captar y centrar algo importante para el personaje protagonista, que representaría la mirada curiosa de éste y del espectador. En el primer ejemplo se trata del doctor Campbell la primera vez que la doctora Crane lo

---

<sup>803</sup> Extraído de los comentarios del director de la edición en deudé de la película “*Jungla de cristal*”. Consultar bibliografía.

ve bailando alrededor de una fogata. En el caso de la película vikinga, McTiernan recurre en hasta dos ocasiones al zum para localizar en un plano general y abierto un punto concreto dentro de éste, como su los personajes del aguerrido grupo entrecerrasen los ojos y forzaran la vista para ver mejor. Ocurre cuando el grupo, recién llegado observa a lo lejos a un niño corriendo ensangrentado y solo; así como momentos antes de la segunda batalla contra los Wendol, Ibn y sus compañeros ven corriendo ladera arriba a una niña asustada.

El movimiento de la cámara como refuerzo emocional o dramático no es original de McTiernan, los directores que lo utilizan son innumerables, y nuestro autor lo tomó prestado del cine europeo que visionó de estudiante y que analizó plano tras plano. McT, además de acercar la cámara –o utilizar un zum- al rostro del personaje, también mueve la cámara de una forma subjetivamente expresiva, es decir, es una respuesta emocional y no una respuesta ante el movimiento físico del personaje. Con un ejemplo lo ilustraremos mejor. En *“Jungla de cristal”* encontramos un momento en el que Hans llama a uno de sus hombres por el interlocutor, por el ‘walkie’, pero es respondido por McClane. Entonces, el plano varia, de estar colocado en una posición elevada desde la que vemos a Hans sentado en la mesa del despacho de Holly, sin llegar a ser picado, desciende levemente (en grúa Dolly) al tiempo que apreciamos la reacción emocional de Hans quien se medio incorpora sobre su asiento. McT lo hace como respuesta emocional explícita sin necesidad de recurrir al clásico acercamiento al rostro del personaje. Él mismo explica este tipo de movimientos de cámara: *“Nunca verás ese movimiento de ahí en una película americana. Un simple movimiento expresivo o subjetivo como ese. En aquella época sólo se veía en películas europeas. Paul* [Paul

Verhoeven] *era el único que en aquella época trabajaba...Fellini movía mucho la cámara. Hubo otros europeos a los que, obviamente, he estudiado*” (extraído de los comentarios del director del filme en cuestión; consultar bibliografía). Otro ejemplo, el acercamiento de la cámara hasta el rostro de Robert Campbell en “***Los últimos días del Edén***” cuando éste discute con Crane la posibilidad de ir a pedir ayuda al hechicero de la tribu india. En ocasiones, el movimiento de cámara está simulado, como el uso del zum para acercarse al rostro del capitán Ramius en “***La caza del Octubre Rojo***” momentos antes de poner rumbo a los Grandes Bancos donde tendrá lugar el encuentro con los estadounidenses.

Por último, la introducción en el espacio se produce en el cine de McTiernan de dos formas diferentes. Si el escenario se muestra de una forma muy abierta, como es el caso de la jungla en “***Depredador***” o de los bosques nortños en “***El guerrero número 13***”, McT utiliza el zum para acercarnos al escenario que es destino de los protagonistas. En el segundo de los filmes, además, utiliza el zum con un fundido para, mediante elipsis, reducir el viaje hacia el norte del grupo guerrero. La cámara, por medio del zum, se acerca por la espalda hasta los protagonistas y pasa de largo hasta localizar un punto lejano donde, por fundido, en plano siguiente nos muestra al mismo grupo mucho más lejos, terminando además, en este segundo plano, el movimiento, es decir, el zum. Si el escenario es localizado como el lugar de la acción, ya se trate del edificio Nakatomi o de las empalizadas vikingas, McTiernan opta por colocar la cámara delante o detrás del personaje y la mueve siguiendo a éste o retrocediendo al tiempo que avanza al protagonista.

En ocasiones los movimientos de cámara conectan físicamente los puntos de acción en diferentes lugares de la escena sin necesidad de cortar el plano, para lo cual activa o desactiva el foco en función de lo que McTiernan necesita destacar. En *“Los últimos días del Edén”*, tras devolver a niño enfermo al poblado, la doctora Crane se encuentra repasando sus notas y está desenfocada; Campbell aparece en segundo término enfocado y se pone a beber. En tanto que la importancia del diálogo recae sobre lo que le sucede internamente al doctor, éste está siempre enfocado, aunque la posición de la cámara sea cercana a Crane. Cuando la doctora se levanta la cámara se mueve siguiéndola pero se queda junto a Campbell cuando aquella pasa de largo, hasta centrarlo en primer plano y primer término. Crane queda al fondo del plano pero manteniendo la conversación con el doctor. En todo momento, la doctora está fuera de foco porque, como hemos dicho, el diálogo está centrado en las dudas de Campbell, y solo cuando Crane se sienta junto a él al final de la escena ésta queda enfocada. Algo similar encontramos en *“El guerrero número 13”*, cuando Ibn asiste a la ceremonia donde quedarán elegidos los trece guerrero; Melchisidek está en primer término, el amigo y traductor de Ibn, y la cámara se mueve de éste a Herger cuando conversan traduciendo las palabras del oráculo del poblado. Buliwyf está al fondo, desenfocado en todo momento.

En el mismo filme, los movimientos de cámara conectan diferentes puntos sin necesidad de cortar. Cuando los Wendol va a atacar el poblado, la cámara se mueve tres rápidas veces por la colina, de unos aldeanos a otros, hasta subir y centrar el palacio del rey vikingo.

*“El guerrero número 13”* también contiene movimientos de cámara que sirven para ofrecer la información necesaria al espectador al tiempo que hacen avanzar la narración. Tras el ataque a la granja cercana al poblado, uno de los miembros del grupo señala que ninguno de los muertos conserva su cabeza. Tras el primer ataque Wendol, McTiernan introduce un movimiento de cámara, de seguimiento, igual al que utiliza para seguir al protagonista o los protagonistas por los espacios de sus películas, pero esta vez más bajo y siguiendo las cabezas cortadas y sangrantes que los Wendol se llevan como trofeos. El plano, el movimiento de cámara, completa la información ya dada al espectador, y supone un engranaje más en el avance de la secuencia de acción. Poco después, antes de la segunda batalla, McTiernan mueve incansablemente la cámara por el poblado sin perder en ningún momento el punto central, el personaje de Ibn, a quien sigue mostrando al público es resultado del trabajo de fortificación que hemos visto previamente. Se completa la información, pues ahora el público sabe cómo está la defensa del poblado; el movimiento de la cámara termina elevándose por encima de Ibn hasta enfocar la luz rojiza del fuego que portan los Wendol antes del ataque. Movimientos de cámara que añaden información mientras hacen avanzar la narración.

Estilema referido a la puesta en escena:

*“La puesta en escena del cine de John McTiernan está caracterizada por la legibilidad y orientación geográfica del espacio y la coordinación de los movimientos de cámara y de los actores, sin romper jamás el ritmo compositivo del conjunto, es decir, manteniendo en todo momento la lógica interna del plano o secuencia”.*

La puesta en escena, que reúne las cualidades necesarias para contar en imágenes una historia, evoluciona a la par que la acción, recuperando el equilibrio a medida que evoluciona la acción –corrección del plano o escena- mediante movimientos de cámara o de los personajes, enfoques o desenfoques (que aportan dinamismo, profundidad y volumen al espacio de la acción), empleando en ella elementos atrayentes y sugestivos como la música o la iluminación para completar el significado de la imagen y de la historia (caracterización de personajes, acciones, refuerzo de la atmósfera claustrofóbica, etcétera).

Hemos visto en estos cuatro últimos estilemas citados –montaje, planificación, movimientos de cámara y puesta en escena- que McTiernan emplea con frecuencia el recurso de la activación (enfoque-desenfoque) de elementos en diferentes términos del plano para completar información, subrayar la misma, destacar elementos o personajes importantes para la trama o la escena, para construir volumen y perspectiva con la que aumentar la sensación de realidad (verosimilitud), etcétera. McT lo explica del siguiente modo (en referencia a la escena perteneciente a “***Jungla de cristal. La venganza***” en la que McClane, Zeus, el comisario y demás protagonistas, se reúnen con los agentes federales dentro de una furgoneta de operaciones, momento en el cual se resuelven algunas dudas iniciales de la trama):

*“No estoy muy seguro de que esté claro lo que intenté hacer en esta escena. John averiguó enseguida que la autoridad dentro del coche era el tipo de gafas que está al fondo y que le está hablando a él. Intento unir los planos para que se vea la relación concreta en lugar de sugerirla. El lugar físico es real, siempre se*

*puede. La acción se basa muy a menudo en el lugar. Siempre que puedo, intento rellenar los huecos. Otros directores trabajan, como Tony Scott, por ejemplo, como muchos directores publicitarios, suelen trabajar con objetivos largos. Tomas un pedazo de realidad, pero lo que estás haciendo es crear una imagen bidimensional. No estoy seguro de recordar el razonamiento que seguí. Intentaba rellenar el espacio físico, trabajando con lentes más anchas y un campo de visión más amplio, intentando mover la cámara en vez de relacionar las cosas con planos, relacionarlas moviendo la cámara, de un sitio a otro, para que te creas el espacio físico...tanto si es la forma correcta o no de construir las cosas, es personal, mi propia reacción al ver demasiadas cosas que estaban atadas mediante la ilusión”<sup>804</sup>.*

La secuencia demuestra a las claras su intención, pues además de los movimientos de cámara para relacionar a los personajes –diálogos-, combinados con el montaje por corte, los espacios están siempre ocupados, ya se trate del primer término, como del segundo o tercero. Se elimina así esa sensación de bidimensionalidad a la que alude y que suele distinguir simplemente entre personaje y fondo (desenfocado al rodarse las más de las veces con objetivos largos), para ganar en realismo, en fisicidad (ayudado por las lentes anchas y anamórficas), pues el espectador puede observar e interpretar un mayor realismo en el lugar de la acción, en definitiva, mayor verosimilitud. Algo similar ocurre en “***La caza del Octubre Rojo***” cuando Borodin, el segundo de Ramius, descubre que alguien ha saboteado el

---

<sup>804</sup> Extraído de los comentarios del director de la edición en deuvédé de la película “*Jungla de cristal. La venganza*”. Véase bibliografía.

sistema de refrigeración en el submarino. En apenas dos planos, McTiernan mete todos los personajes que puede, subrayando la sensación de claustrofobia y aplastamiento. Encontramos a Borodin y el técnico nuclear en primer término, al médico en un segundo, unas escaleras a continuación, y marinos anónimos en la parte trasera del plano. No deja ningún espacio libre<sup>805</sup>.

Estilema referido a los diálogos:

*“Los diálogos en los filmes de McTiernan cumplen una función informativa –rellenan vacíos y dosifican la información - y de economía narrativa –ahorran planos innecesarios-, ajustándose al ritmo trepidante de la narración y haciendo avanzar la trama pues su naturaleza es diegética. McTiernan confía, además, en la fuerza expresiva de la palabra, más que en su sentido”.*

McTiernan utiliza los diálogos para explicar el porqué de los eventos que se suceden, completando con ellos el perfil de sus personajes y de algunas acciones y acontecimientos, sin perder en ningún momento su objetivo primero y último, hacer avanzar la narración.

Como decimos, McTiernan confía en la fuerza expresiva de la palabra, más que en su sentido; por ello mismo sus diálogos están plagados de palabras vulgares o soeces –ya se trate de agresividad o violencia o de alivio físico y liberador ante el dolor- y de errores de pronunciación en

---

<sup>805</sup> “El guerrero número 13” cuenta también con algunos planos donde los espacios son siempre ocupados por personajes u objetos, reforzando esta idea de fisicidad. Es el caso de los planos que rueda McTiernan en torno a la mesa del hogar del rey vikingo, o los que vemos cuando se libra la pelea entre Herger y un lacayo del hijo del rey.



idiomas extranjeros (extranjeros al inglés o al español, igualados, narrativamente hablando, gracias al doblaje), lo que aporta al conjunto autenticidad y cercanía para con el espectador (en el sentido de no entender su entorno al no conocer el idioma, haciendo de aquél un lugar hostil, lo que ya vimos al hablar de la construcción del espacio, y por ello introduce errores intencionadamente en el habla, para extrañar incluso al espectador conocedor de la lengua en cuestión, ya sea alemán, ruso, etcétera, suponiendo, en definitiva, un factor importante en la legibilidad del filme.

McTiernan confía mucho más en la fuerza expresiva de los diálogos que en su significado o sentido: *“Siempre acabo con escenas en las que se habla en otro idioma. Es curioso. Creo que es por haber pasado tanto tiempo viendo películas extranjeras. Yo nunca leía los subtítulos. No me importaba lo que dijeran, y sigue sin importarme. No presto atención a lo que dicen en pantalla. Me fijo en el aspecto que tienen al decirlo, y en cómo suena. Forma parte de mi idea de que en realidad las películas son música. No son obras de teatro fotografiado. Es una idea totalmente distinta. El cine está mucho más cerca de la música que del teatro. Creo que por eso a menudo hago que los actores hablen otros idiomas. Así el público solo oye cómo dicen algo en lugar de lo que dicen”*<sup>806</sup>.

Podemos verlo en *“Jungla de cristal”* y *“Jungla de cristal. La venganza”*, en *“La caza del Octubre Rojo”*, en *“Rollerball”* y en *“El guerrero número 13”*, aunque aquí se recurra al latín como intermediario. Esta sensación de extrañeza en cuanto a la palabra hablada que pretende conseguir McTiernan en sus películas en beneficio del valor de la imagen

---

<sup>806</sup> Extraído de los comentarios del director de la edición en deutedé de la película *“Depredador”*. Consultar bibliografía.

(cada imagen lleva consigo su movimiento, su emoción, su impresión, lo que hace innecesario el uso de la palabra, hablada o escrita), tiene su origen en su infancia, cuando su madre lo llevaba al cine: *“Tenía cuatro o cinco años cuando iba con ella. Vi grandes películas de todas las suertes, sin saber muy bien lo que era o de qué trataban. Aún hoy disfruto de los filmes como de la ópera, sin preocuparme de los subtítulos. Crecí viendo películas extranjeras, estudiándolas. Nunca me molesté en leer los subtítulos”* (Cahiers du cinéma, número 690, junio. París, 2013. Pág.: 96).

Al mismo tiempo, McTiernan aprendió de Ján Kadár a visualizar las películas en su mente, a montarlas como si estuviera siguiendo una partitura musical: *“No tienes por qué saber el significado de una película, pero lo sientes. Sientes que significa algo y que de algún modo está relacionado con algo. Expresa un sentimiento de tu sueño. Con el tiempo habrá un Beethoven visual que podrá hacer que cada imagen tenga la intensidad y el matiz de un sueño y no pensarás en el texto, en las palabras, que están representadas por las imágenes. Solo tendrás una experiencia visual...Ese hipotético Beethoven podría conseguir que el público dejase de pedir que las películas se traduzcan a palabras”*<sup>807</sup>.

Estilema referido a la fotografía e iluminación:

***“McTiernan utiliza la iluminación para caracterizar personajes, escenarios y acontecimientos sin dejar de lado la verosimilitud y creando, dentro de sus narraciones, espacios visuales emocionalmente significativos”.***

---

<sup>807</sup> Declaración de McTiernan Extraída de la edición en deudé de la película *“Jungla de cristal”*. Consultar bibliografía.

McTiernan manipula la luz y la sombra, el color, el tono, el espacio y el movimiento para construir visualmente sus filmes, completando la información ya aportada por medio de diálogos y acciones, de forma que, a partir de la iluminación, en determinadas escenas o secuencias, sus películas quedan perfectamente matizadas, haciendo de sus atmósferas o ambientes rasgos distintivos de su cine.

Sirvan como ejemplo las diferentes iluminaciones que caracterizan los tres submarinos de “*La caza del Octubre Rojo*” y sus tripulantes o pasajeros. El Octubre Rojo es cromado y negro, con pantallas verdes y azules y le distingue, por tanto, una iluminación azulada. El Dallas es amarillo cálido y la luz dominante es roja (contrariamente a lo ideológicamente asociable, el submarino soviético está caracterizado por el azul y el estadounidense por el rojo). El Konovalov, que aparece en penumbra, es cromado y está iluminado en tonos verdosos, que unidos a los primeros planos sudorosos de su capitán Tupolev, subraya su carácter malvado. Con esta iluminación, McTiernan también consigue situar al espectador cada vez que cambia de una nave a otra: “*Esperábamos, y hasta cierto punto supongo que funciona, que al pasar a cualquier buque, te pudieras ubicar sin tener un rótulo en la pantalla para indicarlo*”<sup>808</sup>.

Con ello, además, define perfectamente las atmósferas. La iluminación del Dallas es acorde a la calma que durante la mayor parte del relato viven sus oficiales; mientras que en el Octubre Rojo, los tonos negros y azulados intensifican la atmósfera tensa y claustrofóbica del submarino.

---

<sup>808</sup> Extraído de los comentarios del director de la edición en devedé del filme. Consultar bibliografía.

En “**Depredador**”, por ejemplo, el enfrentamiento final está matizado por el rojo del fuego, e iluminado desde abajo y por detrás (penumbra), para subrayar el carácter aterrador del alienígena, engrandeciéndolo más si cabe, su figura frente a la de Dutch. También, ya lo hemos señalado, en “**Basic**”, la iluminación de los acontecimientos ocurridos en la jungla tal y como lo están contando los dos supervivientes, destaca por su carácter irreal, haciendo que más allá de los personajes y el pequeño escenario donde se encuentran, todo quede en penumbra. Por no volver a citar el rojo intenso que ilumina, influencia de Kurosawa, la segunda batalla de “**El guerrero número 13**”, que potencia el carácter aterrador del ataque Wendol, potenciando las sombras y con ellas la atmósfera asfixiante de la contienda. El clímax de “**Los últimos días del Edén**”, cuando Campbell y Rae intentan detener los camiones, está iluminado en un primer momento por focos que irradian de blanco el escenario, obteniendo como resultado grandes sombras amenazantes que oscurecen las excavadoras y que permiten apreciar el polvo y la tierra levantada por las máquinas. Cuando una de éstas provoca el fuego, el blanco deja lugar al rojo intenso que devora la jungla y que ilumina y oscurece a partes iguales los rostros de los protagonistas Crane y Campbell. Al comienzo de este mismo filme, la iluminación está caracterizada, durante el viaje por la selva que realiza Crane, por una apertura mayor de lo normal del diafragma, haciendo que el plano, los planos, queden saturados de luz, de un blanco cegador que consigue hacer verosímil la humedad que, se intuye, desprende el escenario selvático que los personajes atraviesan (ayuda también la lluvia artificial de algunos planos).

Estilema referido al uso de la música y el sonido:

*“John McTiernan utiliza la música y el sonido para completar el significado de lo que se ve en imágenes. Predominan los motivos fuertes y rápidos de percusiones subrayadoras del carácter espectacular de las mismas. Los sonidos no musicales son funcionales, destacando, algo propio del género de acción, el uso del golpe sonoro que fortalece la verosimilitud del texto”.*

La música y el sonido en los filmes de McT completan la información y el significado de las imágenes, aunque pueden, en ocasiones, no referirse a algo forzosamente visual. Subrayan y caracterizan personajes (significación psicológica), acciones, acontecimientos, ambientes y espacios, aunque en su trabajo no abunda el *leitmotiv*, entendiendo por tal un hilo o motivo conductor claramente definido y asociado a un personaje o escenario, pero pueden servir, su música y sus sonidos, para identificar personajes, escenarios, ambientes, acciones e incluso las obras.

Aunque los motivos fuertes y rápidos son dominantes, para subrayar el carácter espectacular de las imágenes, también deja espacio para melodías de signo más intimista. Se adecúan al suspense, a la tensión y a la acción alcanzando físicamente al espectador hasta sumergirlo en la narración, es decir, proyectan sobre el público un efecto o valor añadido como si surgiera directamente de lo que está viendo.

Los sonidos no musicales son funcionales, como afirmamos, ayudan en la construcción de la escena, del espacio y de la atmósfera, y están

caracterizados especialmente por el uso del golpe sonoro que fortalece la verosimilitud del texto.

La música y el sonido, en suma, ayudan a ocultar las fracturas en el discurso y las imágenes sacan lo mejor de la expresión y sugestión de la música. Juntos se unifican en un mismo flujo.

Es cierto que no existen *leitmotiv* pero sí que es fácil distinguir diferentes temas dentro de la música que McTiernan emplea en sus filmes. Por ejemplo, en “***Los últimos días del Edén***” y en “***El guerrero número 13***” la música diferencia entre el tema épico en el segundo ejemplo, el tema amenazante y de suspense en el caso del primero, de los temas románticos, destinados a completar el significado de las relaciones que los protagonistas mantienen y que vemos en imágenes.

Algunos de los sonidos también son tan característicos que identifican personajes e incluso obras. Así ocurre con los sonidos que caracterizan a la criatura en “***Depredador***”, tanto los que hace su visión como su gruñido, que se extienden del personaje al filme por completo.

Por último, citaremos un ejemplo donde la imagen y el sonido se conjugan perfectamente. Durante el clímax de “***Los últimos días del Edén***”, Campbell se coloca delante de una excavadora, ésta se detiene y, entonces, el doctor intenta que su conductor pare el motor y no continúe su destructivo camino. La imagen no requiere de diálogo para su comprensión, porque está ayudada por el sonido de la máquina y la música de sintetizador ominosa (así como por la iluminación). Todos los filmes de McTiernan unifican en un mismo flujo la imagen y el sonido, pero este

ejemplo corrobora las palabras de McT cuando vaticinaba que en un futuro las imágenes no necesitarán de palabras ni diálogos, aunque sí de sonidos y música. Este momento del filme es su pequeña contribución experimental, y funciona.

Estilema referido a los efectos especiales:

*“John McTiernan emplea efectos especiales visuales tradicionales caracterizados por su materialidad y espíritu artesanal que subrayan el sentido de la espectacularidad de sus películas de acción sin faltar a la verosimilitud”.*

McT demuestra un control absoluto de los materiales con los que trabaja empleando efectos especiales visuales tradicionales como efectos ópticos o fotográficos, efectos mecánicos, efectos de sonido –al referirnos a efectos aunamos lo audio y lo visual-, efectos de maquillaje, etcétera, y que están caracterizados por su materialidad y espíritu artesanal, es decir, son efectos en los cuales es notable la mano del hombre, y por lo tanto, alejados de la artificialidad de los efectos digitales generados por ordenador.

En tres de sus películas, McTiernan utiliza el mismo plano para mostrarnos la caída de un personaje al vacío, en “*Nómadas*”, en “*Jungla de cristal*” y en “*El último gran héroe*”. En tanto que no se puede tirar al vacío a un actor, el único recurso es utilizar ‘croma’ y McTiernan lo emplea sin olvidarse de la parte humana, es decir, coloca sobre un nivel elevado al actor y la sujeción de la cámara para que el primero caiga sobre una colchoneta al tiempo que la cámara capta lo perseguido por el director.

Los efectos especiales de “*Depredador*” terminaron por resolverse de la forma más rudimentaria, grabando varias veces los mismos planos con la intención de incorporar el efecto deseado que hiciera desaparecer al alienígena mimetizado con el escenario. En “*La caza del Octubre Rojo*”, el rodaje de las maquetas, como ya hemos visto, se hizo entre humo y no bajo el agua como era costumbre, logrando un resultado más verosímil.

Es obligado por último mencionar que en los filmes de acción, como son los de McTiernan, los efectos especiales relativos a las escenas de acción, como pudieran ser las explosiones, los tiroteos y disparos, las persecuciones de coches, los accidentes simulados, así como las peleas, golpes y sangre, forman parte importante de la realización. En el caso del sello autorial de John McTiernan, su responsabilidad y construcción recae sobre el equipo técnico de confianza, siendo, si se quiere, su participación, más funcional que otra cosa, pero que completan, a fin de cuentas, los intereses y objetivos perseguidos por el director.

En todos y cada uno de estos estilemas autoriales existe, sin olvidar ni menospreciar su inherente funcionalidad<sup>809</sup>, un componente de manifestación intencionada, que es donde reside la huella autorial. El creador, en cine, es, en suma, aquel que puede convertir una simple historia contada a través de un medio, el cinematográfico, con sus limitaciones y ventajas, en una obra de arte (para una mayoría de entendidos si se quiere, es decir, para gente que descodifica con criterios de alto nivel dada su cultura y hábitos de consumo de dichos productos). En esta obra, de arte,

---

<sup>809</sup> No olvidemos que la descodificación que se realice, así como el contexto o el momento en que se realice, como el paratexto o el metatexto, lectura entre líneas, circunstancias de producción, etcétera, influyen decisivamente, en tanto que constituyen un factor determinante, a la hora de puntualizar unos rasgos y no otros como pertinentes de convertirse en estilemas, así como su reseña dentro del esquema de Chatman que hemos utilizado como base estructural.



cinematográfica, se reconocen, en sus iteraciones, una manera propia, característica, de hacer y entender la manifestación cultural humana.

Hemos colocado, al final de la presente investigación y en forma de anejo, el cuadro de Seymour Chatman utilizado en la metodología con los estilemas citados pertenecientes al sello autorial de John McTiernan convenientemente localizados para facilitar una visión de conjunto.

Recuperamos ahora la primera hipótesis cuya resolución perfecciona la demostración de la segunda y principal.

**Primera hipótesis:** *Las realizaciones cinematográficas de John McTiernan son del tipo narrativo comercial estadounidense (un concepto en el que ahondaremos durante el desarrollo de la presente tesis), entendiendo, por ello, su naturaleza predominantemente hollywoodiense con un marcado carácter industrial y comercial, basadas, este tipo de narraciones, en el montaje transparente (en el que las huellas de la cámara deben ser lo menos perceptibles posibles) y en las que el ritmo o tempo, marcado a su vez por las acciones de los personajes, determina la narración, dentro del plano de la expresión y, centradas en temáticas donde los personajes se ven sometidos por fuerzas externas superiores que han de dominar mediante el empleo de la acción y la violencia, ya sea ésta explícita o implícita, haciendo avanzar así la narración, dentro del plano del contenido.*

Esta hipótesis queda igualmente **corroborada** en tanto que el cine de McTiernan se localiza dentro del cine comercial de factura hollywoodiense, aquel que persigue unos objetivos económicos (éxito de público traducido

en éxito de taquilla), que se fundamenta en eliminar las huellas de la cámara en la narración, donde el personaje individual, por encima de un (las más de las veces) inexistente colectivo, es el verdadero hilo conductor, y donde las acciones (espectaculares) marcan el ritmo de la narración al completo, en el caso de McT centradas en temáticas donde los personajes se ven sometidos por fuerzas externas superiores que han de dominar por medio de la acción y la violencia, adquiriendo ésta un valor motivacional. Admitimos que sus marcas inconfundibles no son originales suyas, ya lo hemos advertido con anterioridad, McTiernan no inventa nada, pero su conjunto y forma de aplicación adquiere un sentido y significado nuevo, personal, particular, donde es apreciable su ‘cosmovisión’. **Los estilemas citados a lo largo de estas páginas, definen el cine narrativo comercial predominantemente hollywoodiense en las que se incardinan las características más reseñables de John McTiernan.**

La corroboración de estas dos primeras hipótesis nos permiten ahondar un poco más en el sello autorial de McTiernan en aspectos como su evolución (y la de sus obras o filmografía), la relación con la época o la ideología, sus influencias o débitos presentes en sus imágenes, etcétera.

La evolución de su obra, condicionada por las imposiciones industriales y comerciales inseparables de Hollywood, está encaminada a **reflejar sus inquietudes temáticas y estéticamente experimentales, compaginando éstas con los intereses pecuniarios** propios de la ‘meca del cine’. De esta forma McTiernan introduce una cámara en constante movimiento en el cine de género, el de acción, en “*Depredador*” (1987) y “*Jungla de cristal*” (1988) por ejemplo, donde lo habitual sería posicionar una cámara estática, con varios puntos de vista (para ahorrar costes se

filmaba, y se filma, la toma desde diferentes posiciones y contar así con más material con destino a la sala de montaje); rueda una secuencia completa de una persecución nocturna con infrarrojos y visión nocturna, *“Rollerball”* (2002), ofreciendo un resultado novedoso y repetidamente imitado desde entonces. Experimenta con la mixtura musical, *“El secreto de Thomas Crown”* (1999), o parodia e ironiza los rasgos más habituales asociados al género de acción con *“El último gran héroe”* (1993). Visualmente muy dinámicas pero poco trascendentes, temáticamente hablando –también poco académicas, en el sentido de que no busca ningún tipo de prestigio relacionado con la Academia de Cine Estadounidense o en el uso de recursos poco habituales en determinada tipología de filmes (**aplica soluciones novedosas a problemas comunes**). Sus técnicas no impiden el **desarrollo de la sustancia temática** sean cuales sean los contenidos latentes o patentes de la obra. Esa sustancia profundiza en sus inquietudes, marcadas por una visión pesimista del mundo, pese a lo cual siempre intenta, y logra, introducir toda la diversión posible en sus películas<sup>810</sup>, y un interés cuasi antropológico por la violencia y la barbarie así como por el proceso deshumanizador al que empujan a sus partícipes. Sus éxitos comerciales ayudaron a consolidar su nombre dentro de la industria, un lugar donde su desenvoltura le permitió desviarse, momentáneamente, por derroteros creativos personales y más serios, sin faltar, evidentemente, a su búsqueda de espectacularidad y experimentación, de tintes marcadamente ecologistas, como supone un filme como *“Los últimos días del Edén”* (1992), donde se combina su preocupación por el medio ambiente y la naturaleza (la selva amazónica

---

<sup>810</sup> “*Todo se basa en la idea de la entropía; el mundo acabará sumido en el frío y la oscuridad. Si sufres depresión, puedes llegar a morir. Sé de qué hablo, tomo antidepresivos desde hace veinticinco años. ¡Pero espero que mis películas no sean deprimentes!. Vivir duele*”. Declaración realizada para la entrevista con la revista *Sofilm*, número 17, noviembre de 2014. Barcelona. Págs.: 40-50.

peligrando por culpa del imparable avance destructor del hombre autoproclamado civilizado) con su preferencia por las soluciones novedosas, en este caso concreto, rodar entre las copas de los árboles deslizando a actores, cámaras y camarógrafos con peligrosos (aunque seguros) sistemas de cuerdas, logrando unas imágenes de una fuerza visual impactante, potenciada gracias a la utilización (también habitual en él) de un formato panorámico. Al que se suma el uso, siempre, de lentes anamórficas, persiguiendo el objetivo de lograr un resultado distorsionado y orgánico muy similar a la percepción del ojo humano.

Si ya hemos afirmado que McTiernan no inventa nada pero que obtiene soluciones novedosas a problemas comunes, los débitos de su cine para con otros autores y otras obras, tomados a modo de particulares virgilios, han de verse reflejadas en algunas de las imágenes de sus filmes. La denominación de Sir Alfred Hitchcock como el ‘maestro del suspense’ no es en absoluto gratuita, pues todos aquellos directores que se acercan a este tratamiento (independientemente del género en el que se adscriba) siguen sus pasos. McTiernan no es una excepción. Entre sus referencias autoriales más evidentes podemos apreciar rasgos de directores como John Ford o Bernardo Bertolucci (admitidas por él mismo<sup>811</sup>), en cuanto a la construcción de espacio del primero o la movilidad de la cámara del segundo –en “*Depredador*” (1987), “*Jungla de cristal*” (1988)-, o de Akira Kurosawa, notoria su influencia en “*El guerrero número 13*” (1999) en el apartado de iluminación muy especialmente (en la segunda batalla entre los aguerridos vikingos y los Wendol) y en “*Basic*” (2003), enésimo retorno al relato contado desde diferentes perspectivas y a través de medias

---

<sup>811</sup> “McTiernan cita como modelos a Hitchcock, «quien siempre buscaba hacer comprensible el espacio al espectador», a Bertolucci, «el más musical de todos», a Ford, «sus personajes se sienten responsables de la comunidad»,...”. *Cahiers du cinéma*, número 690, junio. París, 2013. Pág.: 95.

verdades. Apreciamos también ecos de Stanley Kramer –en la secuencia del cambio idiomático de *“La caza del Octubre Rojo”* (1990) o en el aprendizaje de Ibáñez de *“El guerrero número 13”* (1999)-, y de otros grandes autores como Fellini, François Truffaut, aunque su influencia sea inconsciente, así como de profesionales con los que él mismo trabajó como Ján Kádár –por él visualiza siempre sus filmes reteniendo en la memoria cada uno de los planos y utiliza el estilo para acompañar el desarrollo de la historia, es decir, influyó en su forma de afrontar el trabajo cinematográfico, rasgos que no son fácilmente apreciables en imágenes pero que se desprende de un estudio pormenorizado de las circunstancias que rodean sus producciones, así como de las declaraciones de sus equipos técnico y artístico- o Donald McAlpine –de él aprendió el uso de los objetivos fotográficos, esenciales para la creación de atmósferas claustrofóbicas, sobre todo en sus dos colaboraciones selváticas, *“Depredador”* (1987) y *“Los últimos días del Edén”* (1992). Una película como *“El último gran héroe”* (1993), metacinematográfica, o cine dentro del cine, como se prefiera, le permitió homenajear películas y autores muy apreciados por McT introduciendo numerosos guiños (incluso hacia sí mismo), destacando por encima de todos el paseo que la muerte hecha personaje por Ingmar Bergman en *“El séptimo sello”* (1956) se da por las calles neoyorquinas. Curiosa, aunque para nosotros, descubridores de su sello, totalmente comprensible, es la admiración que el director sueco tenía por un filme de McTiernan, pues es sabido que entre su extensa videoteca personal se encontraba una copia de *“Jungla de cristal”* (1988). Es notorio, y lógico, que entre los débitos de McTiernan se encuentren directores de todas las nacionalidades, no únicamente estadounidenses o que hubieran trabajado exclusivamente para la industria hollywoodiense. En este sentido, McTiernan es considerado por muchos críticos como el

primer director estadounidense, y hollywoodiense, en introducir elementos característicos de la cinematografía europea en películas de género desobedeciendo las reglas académicas hasta el momento empleadas a modo de recetario para garantizar el éxito taquillero. El éxito de *“Jungla de cristal”* (1988) modificó los hasta entonces cánones del género de acción, constituyendo todo un modelo de imitación hasta nuestros días.

Las ubicaciones referenciales o las épocas representadas en sus películas guardan relación únicamente con la sustancia temática y, por lo tanto, no existe una correspondencia directa con cualquier comentario ideológico al que pudieran dar pie. Por ejemplo, en el caso de *“Rollerball”* (2002), McTiernan está interesado en construir una vorágine violenta en la que se ve inmerso un personaje antiheroico y las consecuencias que tienen, para todos los implicados, la acumulación de rabia, ira y agresividad progresiva. Del mismo modo introduce una crítica al papel que tienen los medios de comunicación para masas en la transmisión de dicha violencia, en su papel comercial y deshumanizado que ha adquirido ésta. No pretende hacer un comentario filosófico-ensayístico sobre las nuevas formas de la violencia y sus representaciones tal y como si hace Olivier Mongin, autor francés a quien ya hemos citado para comentar como sus ideas de la violencia contemporánea pueden verse reflejadas, siempre que el espectador, crítico o teórico así lo quiera, no porque McTiernan tuviera esa intención u objetivo, en las imágenes del filme dirigido por nuestro autor.

Evidentemente, su personalidad, nos referimos en este caso a determinados rasgos políticos, ideológicos, sociales...que conforman el pensamiento de McTiernan, deja su impronta en sus películas. En este sentido, McT se siente mucho más cómodo en los espacios amplios de los

territorios de Wyoming, donde vive, que en el ‘ominoso’ mundo de la industria ‘caníbal’ hollywoodiense, asociado por siempre a la ciudad angelina californiana. En este sentido, puede verse en él una figura que recuerda al vaquero o *cowboy* y su rancho una suerte de aquellos hogares no necesariamente fronterizos pero sí muy cercanos a los vastos territorios naturales que pudieran estar sacados de un filme cualquiera de John Ford. Ideológicamente McTiernan siempre se ha posicionado a favor del entretenimiento. Él mismo ha reconocido que no es nadie para enseñar nada al espectador, salvo divertirlo durante dos horas de su vida. Por ello cualquier comentario ideológico que se pueda extraer de sus películas, y que, de hecho, se puede extraer, no puede o no debe relacionarse directamente con el director, pese a existir elementos dentro del texto que certifiquen la existencia de determinados apuntes ideológicos. Ese es el caso de un filme como “*Jungla de cristal*” (1988) que puede entenderse desde una óptica político-ideológica que engloba aquellas películas de los años ochenta afines a la administración Reagan –potenciar valores tradicionales como la familia, la superioridad del hombre frente a la mujer, la supremacía del hombre blanco, el imperialismo estadounidense y su privilegiado lugar como gran potencia mundial, etcétera, etcétera- o desde una perspectiva feminista y combativa, en tanto que se puede entender el filme como una forma de resolver el verdadero conflicto, que no es otro que la independencia de la mujer. Sea como fuere, entendemos, ya lo hemos mencionado en páginas anteriores, que la intención de McTiernan no es ofrecer un discurso político ni ideológico; en el primer caso, aunque nuestro autor colaboró en el desarrollo del guion durante su rodaje, convino en que cualquier posible apunte de este tipo no era perjudicial para sus intenciones, la introducción de diversión desde el punto de vista del contenido y la innovación y experimentación en la forma de rodar cine de

acción desde el punto de vista formal (véase por ejemplo los errores de pronunciación del alemán por parte de los villanos de la función y la verdadera intención de McT ya esgrimida cuando enunciamos el estilema dedicado a los diálogos). En cuanto al segundo, el papel de la mujer, aunque admitimos dicha lectura, interesante por otro lado, entendemos que se trata del pretendido final feliz *‘made in Hollywood’*. No tenemos intención de extendernos más en estos aspectos, pues creemos que todo lo analizado a lo largo de los diferentes apartados del cine de McTiernan, donde se manifiestan con mayor intensidad las características de su sello autorial, explica y certifica nuestra hipótesis político-ideológica.

**Tercera hipótesis:** *Las realizaciones cinematográficas de John McTiernan se incardinan dentro del comúnmente denominado ‘género de acción’, concepto éste al que intentaremos dar definición a lo largo de la presente tesis del modo en que nuestro autor así lo entiende y sobre el que trabaja y construye sus filmes, donde la acción puede ser explícita y espectacular (golpes, peleas, disparos, tiroteos, persecuciones, explosiones, accidentes, etcétera) o implícita (acciones realizadas por las motivaciones y deseos de los personajes carentes de una violencia explícita). Las particularidades del género de acción en McTiernan pueden matizarse en:*

*3a. Coloca en el centro y eje de sus relatos la acción espectacular (acciones y acontecimientos que afectan a los personajes, hilos conductores de sus narraciones), subrayando su poder y atracción visual para con el espectador.*



*3b. La construcción de sus personajes cinematográficos toma referencias de los personajes arquetípicos y estereotípicos pertenecientes a diversos géneros cinematográficos para modelar sus propios arquetipos y estereotipos de héroe, villano y secundarios como marca y referencia del cine de acción McTierniano (si se nos permite esta licencia) y por ende, en tanto que aporta influencias del mismo modo que las recibe, del cine de acción hollywoodiense.*

*3c. Por último, la utilización de toda una serie de elementos de contenido y de estilo, es decir, una serie de particularidades temáticas y discursivas que iremos enunciando en forma de estilemas de autor, constituye un corpus propio asociado a su ‘sello’ y a su ‘cine de acción’, personal y privativo aunque imitable.*

Esta nuestra tercera hipótesis queda definitivamente **confirmada**. La mayoría de las obras de McTiernan, en realidad todas, aunque en algunas de ellas no exista una acción excesivamente espectacular (pero sí otros elementos genéricos como pudiera ser un ritmo intenso y trepidante, como ocurre por ejemplo en “*El secreto de Thomas Crown*”, 1999) cumplen con las convenciones comúnmente asociadas al género de acción de factura comercial estadounidense desde el punto de vista de la producción y la recepción crítica y de público (esas convenciones que, sumadas a otras como las líneas marcadas para la distribución, promoción y comercialización de las películas, concretan el concepto de género cinematográfico tal y como lo defienden algunos autores como Rick Altman, 2000). Es decir, poseen, por ejemplo, entre sus contenidos (altamente violentos), elementos de acción espectacular como son los golpes y peleas, los tiroteos o uso de armas de fuego, explosiones,

persecuciones en coche, diversos destrozos, etcétera, etcétera, o personajes en apariencia planos y unidimensionales, temáticas intrascendentes, previsibilidad o adelantamiento de determinadas situaciones (como el final feliz en el que el héroe derrota a los villanos) con el único objetivo de ofrecer un entrenamiento espectacular que recaude la mayor cuantía posible en taquilla. En definitiva, las particularidades comúnmente asociadas al género (y que son conocidas incluso por aquellos que no se encuentran dentro del círculo profesional cinematográfico como son sus potenciales espectadores) se encuentran en el cine de John McTiernan, quien además, coloca la acción espectacular en el centro de sus narraciones, compartiendo protagonismo, en el avance y lógica interna del relato, con los personajes. Pero **más allá de esas convenciones genéricas** (por algo son convenciones y genéricas además) es donde **encontramos las particularidades que hacen de McTiernan un director con sello**, en el cine en general, y en el cine de acción en particular.

En primer lugar ya hemos expuesto una **definición de trabajo del género de acción** del modo en que creemos es entendido por John McTiernan, con el componente violento a él asociado (y que influye en la construcción mental del espectador-tipo, también lo hemos visto, así como en la recepción de sus películas). Son filmes en los que existe un peligro inminente, físicamente amenazante y que infringe dolor y daño, generando un conflicto que sólo es posible superar por medio de la acción violenta, adquiriendo ésta un valor motivacional justificado. Su estructura dinámica está sometida por el ritmo y la espectacularidad, donde entran en juego sus estilemas más discursivos (planificación, puesta en escena, montaje, etcétera). Su visión e inquietudes personales mantienen el equilibrio con las convenciones genéricas, ayudando a reformularlas, consolidarlas o

transgredirlas según sea su interés. Entre esas consolidaciones, por ejemplo, se encuentra su particular construcción de personajes completamente alejada de la unidimensionalidad e hieratismo expresivo de los héroes de acción hipermusculados característicos de los años ochenta, década del auge del cine de acción estadounidense ligado a la era Reagan. Sus personajes, en cambio, son complejos psicológicamente y vulnerables físicamente –la violencia tiene un motivo y no es gratuita, siempre acarrea daños-, aunque cumplan con el espectador en tanto que siempre escapan de peligros, salvan obstáculos, son heridos y triunfan sobre sus adversarios.

Su carácter experimentador le llevó a introducir una cámara activa y en constante movimiento en el cine de género, lo que combinado con otros elementos ya destacados con anterioridad dio a luz una de las películas más representativas del cine de acción hollywoodiense, *“Jungla de cristal”* (1988), imitada, también lo hemos visto, hasta la saciedad en los años más inmediatos a su estreno y también en la actualidad (más espaciadas en el tiempo, las cintas que la toman como modelo, pero igualmente presentes en las salas de todo el mundo). En otras palabras, reformula y transgrede (siendo la principal transgresión la introducción de un antihéroe con un físico corriente quien tiene en todo momento la posibilidad de salir derrotado de su empresa, por no hablar de las marcas físicas –dolor y daño- de la violencia infringida sobre el cuerpo de McClane) obteniendo un resultado único que termina por consolidarse como una convención, o convenciones, más del género.

**Los estilemas descubiertos a lo largo de la presente investigación, incluidos aquellos que tienen que ver directamente con el espectador, constituyen un auténtico corpus propio, consiguiendo, una vez**

**analizadas sus películas, que sus filmes de acción sean tan representativos de su cine como adecuados y paradigmáticos para los rasgos del género.**

En el cine de acción el **componente violento** es capital y no escapa de los elementos discursivos y narrativos utilizados a la hora de rodar una película. Su importancia dentro del cine de John McTiernan está directamente relacionada con el espectador, con su espectador ideal, siempre y cuando haya pasado por el tamiz que constituyen todos los estilemas anteriores a éstos enunciados (nos remitimos al orden expuesto en el análisis y concreción de los estilemas dentro de la obra de McTiernan). Por ello, llegando al final de nuestra empresa, retomamos nuestra cuarta y última hipótesis planteada.

**Cuarta hipótesis:** *Las realizaciones cinematográficas de McTiernan generan expectativas en segmentos de público concretos, sensibles, ya sea a favor o en contra, de la obra de John McTiernan.*

*4a. Las creaciones futuras están marcadas por la existencia de una retroalimentación que es consecuencia directa de los resultados comerciales de éxito o fracaso de sus películas. Esta retroalimentación se manifiesta mediante el recurso a fórmulas conocidas y explotadas reiteradamente.*

*4b. El espectador de John McTiernan se siente atraído por la violencia, perfectamente integrada en sus relatos, por su emoción y espectacularidad, y él ofrece un contenido violento sugestivo, atractivo, pero nunca injustificado o perjudicial.*

Es sabido que existen diversos perfiles o tipologías de espectadores, por directores, por géneros, por estrellas actorales, etcétera. Los propietarios de las películas, los productores por norma, aquellos que buscan sacar de éstas un beneficio económico y nada más, trabajan con estos perfiles para vender su producto a un público objetivo completamente indefenso, poniendo en funcionamiento todo tipo de técnicas de mercadotecnia que funcionan a la perfección, aunque desde hace ya algunos años el cine se ha visto superado, en este aspecto, por la que es hoy día la industria del entretenimiento de mayor beneficio, la del videojuego. En esas labores promocionales, el nombre de McTiernan siempre se verá asociado a la película “*Jungla de cristal*” (1988), aquella que le permitió consolidarse en la industria y entre el público. Esa imagen asociada a la primera parte de la saga de *la jungla* estará por siempre ligada a su nombre.

Sus éxitos y sus fracasos, y su nombre asociado siempre a los primeros en tareas comerciales, posibilitan la **generación de expectativas** en determinados segmentos de la población cinematográfica, tanto entre aquellos que son sensiblemente partidarios del cine del neoyorquino como entre sus detractores. Quienes amamos el cine de McT, amamos y disfrutamos de sus películas entregadas a la acción, al ritmo, al montaje acelerado pero sin saturación sensorial, a la protección de la lógica interna del relato, de la orientación espacial, sus constantes movimiento de cámara, etcétera. Quienes rechazan sus obras, por norma la crítica especializada, lo hacen por venir sus futuras realizaciones firmadas por el director de “*Jungla de cristal*”, una cinta de acción, un género menor y de contenido poco trascendental, en otras palabras por suponer un argumento o crítica *ad*

*hominen*. De una forma u otra, sus películas (sus éxitos y fracasos) generan expectativas.

Los resultados en taquilla son el mejor barómetro posible para pronosticar las amplias opciones o las limitaciones que McTiernan puede encontrarse de cara a futuras realizaciones. Es decir, **existe una retroalimentación, consecuencia del éxito o fracaso en taquilla**, aunque también intervienen elementos más personales como pueden ser el ambiente de trabajo o la relación con los productores, que hace que, en caso de éxito McTiernan se arriesgue por apuestas más personales y, digamos, serias, y en caso de fracaso, recurra a fórmulas conocidas y explotadas reiteradamente. En el momento más álgido en la carrera de McT, tras los éxitos consecutivos de *“Depredador”* (1987), *“Jungla de cristal”* (1988) y *“La caza del Octubre Rojo”* (1990), el autor se arriesgó con una historia más seria, de corte ecologista, acorde con sus ideas personales de defensa del medio ambiente, *“Los últimos días del Edén”* (1992), representando una vez más la deshumanización asociada a la barbarie empleada por el ser humano, ya sea contra otra persona o contra la naturaleza. Pero cuando *“El último gran héroe”* (1993), su filme inmediatamente posterior, fracasó en taquilla por culpa de la falta de concreción entre los diversos productores, McTiernan volvió a la saga que lo hizo famoso, rodando *“Jungla de cristal. La venganza”* (1995), un terreno seguro y familiar, conocido y ya explotado, pero con el objetivo de no hacer la misma película que realizara unos años atrás (que se acabaría convirtiendo en la película más taquillera del año fuera de Estados Unidos en su año).

Algo similar ocurrió en los otros dos fracasos en taquilla dentro de la filmografía de McTiernan. Las desavenencias con el escritor y productor Michael Crichton le condujeron a abandonar *“El guerrero número 13”* (1999), razón por la cual la película sufrió en la sala de montaje y tardó más de dos años en estrenarse; tiempo suficiente para que McTiernan estrenara otro proyecto que le era mucho más satisfactorio, *“El secreto de Thomas Crown”* (1999). Aquí, el fracaso económico llega con posterioridad al abandono de nuestro director, por lo que las limitaciones que pudiera acarrear son menores. Es más, existía cierto riesgo en recuperar y revisionar una cinta tan emblemática por su llamada estética ‘cool’ (estiloso, moderno y atractivo, ‘guay’, es como podemos traducir este anglicismo tan arraigado en nuestra lengua en los últimos años) como lo fue la cinta de Thomas Crown interpretada por Steve McQueen. Y afectó a la expectativa del nuevo proyecto de McTiernan, es decir, no se recibió del todo bien su rehechura, que, en nuestra opinión, supera con creces al original, al venir precedida de un sonoro fracaso taquillero como lo fue la problemática película protagonizada por nuestro compatriota Antonio Banderas, *“El guerrero número 13”* (1999). En el caso de *“Rollerball”* (2002), otro fracaso en términos económicos, McTiernan abandonó la película cuando las decisiones de montaje de los productores coartaron su proyecto. Fue el comienzo de su particular descenso a los infiernos, pero antes vio mermadas sus posibilidades de elección de nuevos proyectos, teniendo que recurrir a un guión sencillo estructurado según el clásico ‘whodunit’, es decir, ‘quién fue’ o ‘quién lo hizo’, como es *“Basic”* (2003). Por suerte, McTiernan es un autor de talento demostrado, ofreciendo un relato que destaca más por sus elementos formales puestos en juego (iluminación, ritmo, sonido, su particular cámara activa – movimiento constante-, etcétera) que por su contenido argumental.

De una forma u otra, aunque sus fracasos llegaron cuando ya se había labrado un nombre dentro de la industria y entre el público espectador, la firma de McTiernan o del director de *“Jungla de cristal”* (1988) sigue teniendo peso, generando expectativas y condicionando, en alguna medida, las consecuencias previsibles del éxito o no de sus proyectos. Es decir, su calidad como realizador es incuestionable, independientemente de que las expectativas se vean satisfechas o no, en ocasiones por motivos ajenos a él, puedan obtener sus filmes.

La retroalimentación perfecciona la comunicación. Las nuevas producciones a las que puede tener, y tendrá, acceso McTiernan ahora que han salido de prisión serán más reducidas de lo preferible por cualquier director de prestigio. Pero las rutas que elija, aunque se trate de trabajos «alimenticios» que además le sirvan para recuperar una solvencia personal aplastada por el alto coste del proceso judicial al que se enfrentó sin descanso –tal y como hubiera hecho cualquiera de sus protagonistas fílmicos–, lo serán en función del público, de su «espectador ideal», que acudirá a las salas de cine al reclamo de su nombre y de su saber hacer.

El espectador funciona, lo hemos visto al hablar de la perspectiva psicológica que se ocupa de éste, mediante mecanismos complejos de identificación. Recae sobre el director, sobre McTiernan, el emplearlos de forma ejemplar y metódica en todas y cada una de sus películas; recurrir a elementos o temas de tirón psicológico para con el público centrados en aspectos muy concretos y pulsionales: la búsqueda del entretenimiento por el entretenimiento, la necesidad de estímulos intensos, construir vorágines espectaculares dominadas por la acción y por personajes de espíritu



guerrero y luchador, capaces de provocar proyección e identificación para con el público. Al mismo tiempo, emplea elementos cotidianos y recurrentes en su filmografía y pertenecientes al diccionario cultural que comparte, cuando menos en parte, con el espectador, generando una familiaridad propicia para sus proyectos.

En lo que respecta a la violencia, como hemos señalado en nuestro estilema, McTiernan sabe que su público, que su «espectador ideal» siente atracción y fascinación por la violencia, por los estímulos intensos que sus representaciones cinematográficas pueden ofrecer. Por ello se lo ofrece, pero justificando sus acciones, otorgando un valor motivacional a la misma, sin ser gratuita, es decir, siempre es visible el daño y el dolor que la violencia produce para todos los implicados, ya se trate de héroes o villanos. De este modo no ofrece un modelo que imitar y consigue, así, rebajar o liberar las ansiedades, los instintos violentos que todos guardamos en nuestro interior, aunque sea de forma muy reducida y recóndita dentro de nuestro ser. Este tipo de contenido está acompañado de una ausencia absoluta de violencia en la representación, es decir, no violenta su discurso, no sacrifica, en este sentido, el espacio y la orientación del espectador en favor de una mayor espectacularidad, ni reduce la duración o el tamaño de sus planos, por citar dos ejemplos fácilmente reconocibles en el cine más contemporáneo y que tanto dista del saber hacer aplicado por McT.

Por todo ello, no podemos sino dar por **corroborada** esta última hipótesis.

Con todas la hipótesis corroboradas y con los objetivos planteados originariamente cumplidos, sólo nos queda, a modo de cierre, concluir la

existencia del «Sello McTiernan», un sello de autor cinematográfico personal fácilmente identificable en todos los elementos que constituyen su obra fílmica (la narración conformada por una historia y un discurso tal y como la distinguió Seymour Chatman y que recogimos en la metodología empleada) compuesto de una serie de estilemas enunciados a lo largo de las páginas anteriores –unidades mínimas reconocibles del estilo del autor, McTiernan en nuestro caso, que hacen referencia a su identidad personal, individual y diferenciada-. La impronta de este sello revela una particular visión del mundo –‘cosmovisión’- y por consiguiente del cine, reconocible hasta el punto de ser rastreable formal y temáticamente en su filmografía. La última característica que define el sello de autor es su imitabilidad, que, a modo de universalidad del método científico, posibilita a otros directores tomar como referencia la brillantez de McTiernan a la hora de iniciar su andadura en la séptima de las artes.

La brillantez y genialidad de McTiernan, empleando diversos recursos y temáticas, de variada índole, han creado un estilo personal reconocible por el espectador (por una parte al menos). Ese reconocimiento, incardinado dentro del género de acción estadounidense, nos permite plantear alguna línea de investigación futura que, a modo de baldosas amarillas de un camino cuya puerta nos ha abierto el sello de autor McTierniano, habríamos de seguir en nuestro afán por completar al máximo toda investigación. Nos referimos, por ejemplo, a detallar más minuciosamente el surgimiento y evolución del género de acción de tintes comerciales en Hollywood, las influencias que recoge McTiernan y todos aquellos rasgos que él acaba aportado hasta la consolidación del mismo en la década de los noventa del siglo XX; en otras palabras, delimitar toda una serie de rasgos, a modo de ‘claves de género’, que definan el cine de acción

hollywoodiense, del que McTiernan forma parte indiscutible. Igualmente sería interesante observar y analizar la autoría o el sello de autor dentro de las convenciones genéricas, o si únicamente podemos hablar de excepcionalidad en el caso de McTiernan o si algún otro director dentro del género sigue su ejemplo. Son sólo un par de apuntes sobre las posibilidades que la demostración de la existencia del «**Sello McTiernan**» nos brinda, pero éstas, de una complejidad capaz de abarcar otra investigación doctoral, pertenecen desde ahora al futuro (dentro de esta amplia panorámica, por razones de tiempo, competencia, pero sobre todo de espacio, no hemos podido tratar estos y otros aspectos tan adecuadamente como se merecen).

Adelantándonos a las posibles y lógicas críticas o réplicas que nuestro objetivo pudiera presentar, es decir, que nuestra postura adoptada pudiera acarrear (sobre gustos no se puede teorizar, el fundamento del juicio del gusto es subjetivo a fin de cuentas), defendemos nuestra labor pues la obra cinematográfica de John McTiernan ha sido estudiada desde una estructura analítica donde encajan a la perfección elementos de la historia y del discurso, de los contenidos y de las formas. Esta opción investigadora es posible gracias a la particularidad de McTiernan para combinar las dos caras de la expresión fílmica. Todo ello justifica, no podía ser de otro modo, la utilización de los esquemas citados inicialmente sustentados en bases estructuralistas, semióticas, formalistas, etcétera, así como en las diversas técnicas cinematográficas y los elementos gramaticales de su lenguaje; una visión que va mucho más allá, en definitiva, de la vida cinematográfica de nuestro autor.

La forma y la sustancia del contenido –acciones, acontecimientos, personajes, espacios y escenarios, temáticas, gentes, cosas, ideologías, referentes culturales diversos, etcétera- y la forma y la sustancia de la expresión –gramática o estructura de la transmisión según la naturaleza y posibilidades expresivas del medio, con su correspondiente creatividad, y el grado audiovisual que las conforman- han supuesto, al dictado del hilemorfismo materia-forma aristotélico y escolástico, los pilares vertebradores de todos y cada uno de los aspectos detalladamente analizados en nuestra tesis doctoral, atravesando de principio a fin la obra narrativa cinematográfica de John McTiernan.

La recompensa a todo este esfuerzo es disfrutar del «**Sello McTiernan**», y no podía ser más gratificante.

*¡Yipee-ki-yea...!*



## **BLOQUE VIII. BIBLIOGRAFÍA.**

CROWN: “El arrepentimiento es una pérdida de tiempo. Igual que el regodeo”.

*El secreto de Thomas Crown.*



### **VIII. 1. Libros y capítulos de libros.**

- ADORNO, Theodor W. y EISLER, Hanns: *El cine y la música*. Editorial Fundamentos. Madrid. 1970.
- AGUILAR, Carlos: *Guía del cine*. Editorial Cátedra. Madrid. 2009.
- ALTMAN, Rick: *Los géneros cinematográficos*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 2000.
- ARISTACO, Guido: *Historia de las teorías cinematográficas*. Editorial Lumens. Barcelona. 1968.
- ARISTÓTELES.: *Poética*. Editorial Itsmo. Madrid. 2002.
- ARNHEIM, Rudolf: *El cine como arte*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1986.
- AUMONT, Jacques y MARIE, Michel: *Análisis del film*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1990.
- AUMONT, Jacques: *La estética hoy*. Editorial Cátedra. Madrid. 2001.
- AUMONT, Jacques: *La imagen*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1993.
- AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel y VERNET, Marc: *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1985.
- BAL, Mieke: *Teoría de la narrativa: Una introducción a la narratología*. Editorial Cátedra. Madrid. 1990.
- BALÁZS, Béla: *El cine, naturaleza y evolución de un arte nuevo*. Editorial Barral. Barcelona. 1978.
- BALÁZS, Béla: *L'esprit du cinéma*. Editorial Payot. París. 1977.



- BARRIOS, Olga (editora): *Realidad y representación de la violencia*. Ediciones Universidad de Salamanca. Salamanca. 2002.
- BARTHES, Roland: *Análisis estructural del relato*. Ediciones Buenos Aires. Barcelona. 1982.
- BARTHES, Roland: *Elementos de semiología*. Editorial Alberto Corazón. Madrid. 1971.
- BARTHES, Roland: *S/Z*. Editorial Siglo XXI. Madrid. 1980.
- BATAILLE, Robert: *Grammaire cinégraphique*. Editorial A. Taffin Lefort. 1947.
- BAZIN, André: *¿Qué es el cine?*. Editorial Rialp. Madrid. 2008.
- BELL, Judith: *Cómo hacer tu primer trabajo de investigación*. Editorial Gedisa. Barcelona. 2002.
- BELLOUR, Raymond: *L'analyse du film*. Editorial Albatros. París. 1979.
- BELLOUR, Raymond: *Theorie du film*. Editorial Albatros. París. 1980.
- BENVENISTE, Émile: *Langue et langage*. Editorial Du Seuil. París. 1988.
- BENVENISTE, Émile: *Problemas de lingüística general*. Editorial Siglo XXI. México. 1974.
- BERISTÁIN, Helena: *Diccionario de retórica y poética*. Editorial Porrúa. México. 1995.
- BERTHOMIEU, André: *Essai de grammaire cinématographique*. Editorial La Nouvelle Edition. París. 1946.
- BETTETINI, Gianfranco: *Cine: Lengua y escritura*. Editorial Fondo de Cultura Económica. México. 1975.
- BETTETINI, Gianfranco y FUMAGALLI, Armando: *Lo que queda de los medios. Ideas para una ética de la comunicación*. Editorial Eunsá. Pamplona. 2001.

- BETTETINI, Gianfranco: *La conversación audiovisual. Problemas de la enunciación fílmica y audiovisual*. Editorial Cátedra. Madrid. 1986.
- BOOTH, Wayne C.; COLOMB, Gregory G. y WILLIAMS, Joseph M.: *Cómo convertirse en un hábil investigador*. Editorial Gedisa. Barcelona. 2001.
- BOOTH, Wayne C.: *La retórica de la ficción*. Editorial Bosch. Barcelona. 1974.
- BORDWELL, David y THOMPSON, Kristin: *El arte cinematográfico. Una introducción*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1995.
- BORDWELL, David: *La narración en el cine de ficción*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1996.
- BOU, Nuria y PÉREZ, Xavier: *El tiempo del héroe. Épica y masculinidad en el cine de Hollywood*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 2000.
- BREMOND, Claude: “La lógica de los posibles narrativos” en AA. VV.: *Análisis estructural del relato*. Editorial Tiempo Contemporáneo. Buenos Aires. 1970.
- BREMOND, Claude: *Logique du récit*. Editorial Du Seuil. París. 1973.
- BRUNETTA, Gian Piero: *El nacimiento del relato cinematográfico*. Editorial Cátedra. Madrid. 1993.
- BUNGE, Mario: *Epistemología*. Editorial Ariel. Barcelona. 1980.
- BURCH, Noël: *El tragaluz del infinito. Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Editorial Cátedra. Madrid. 2006.
- BURCH, Noël: *Praxis del cine*. Editorial Fundamentos. Madrid. 1970.
- BUSCOMBE, Edward: *Cinema today*. Editorial Phaidon. Londres. 2003.
- CALDEVILLA DOMÍNGUEZ, David: *El estilema de autor en Steven Spielberg* [Tesis Doctoral inédita]. Servicio de publicaciones de la Universidad Complutense de Madrid. Madrid. 1999.

- CALDEVILLA DOMÍNGUEZ, David: *El sello de Spielberg*. Editorial Visión Net. Madrid. 2005.
- CALDEVILLA DOMÍNGUEZ, David; GONZÁLVEZ VALLÉS, Juan Enrique y RODRÍGUEZ TERCEÑO, José: “El sello autorial en el cine clásico estadounidense contemporáneo” en PIÑEIRO OTERO, Teresa y DEL VALLE DE VILLALBA, María Elena (coordinadoras): *Nuevas tendencias en investigaciones sobre comunicación en el EEES*. Editorial Visión Libros. Madrid. 2012.
- CAMARERO, Gloria (editoria): *La mirada que habla (cine e ideología)*. Editorial Akal. Madrid. 2002.
- CAMINO, Jaime: *El oficio de dirigir cine*. Editorial Cátedra. Madrid. 1997.
- CAMPBELL, Joseph: *El héroe de las mil caras*. Editorial Fondo de Cultura Económica. México. 1959.
- CARMONA, Ramón: *Cómo se comenta un texto fílmico*. Editorial Cátedra. Madrid. 1991.
- CASETTI, Francesco: *El film y su espectador*. Editorial Cátedra. Madrid. 1996.
- CASETTI, Francesco: *Teorías del cine*. Editorial Cátedra. Madrid. 2010.
- CASETTI, Franceso y DI CHIO, Federico: *Cómo analizar un film*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1991.
- CAWELTI, John: *Adventure, mistery and romance: Formula stories as art and popular cultura*. Editorial Chicago University Press. Chicago. 1976.
- CHATMAN, Seymour: *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Editorial Taurus. Madrid. 1990.
- CHION, Michel: *Cómo se escribe un guión*. Editorial Cátedra. Madrid. 1990.

- CHION, Michel: *La audiovisión*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1993.
- CHION, Michel: *La música en el cine*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1997.
- CHOMSKY, Noam: *Aspectos de la teoría de la sintaxis*. Editorial Gedisa. Barcelona. 1999.
- CHOMSKY, Noam: *Estructuras sintácticas*. Editorial Siglo XXI. Buenos Aires. 1999.
- CIMENT, Michel y PASSEK, Jean-Luc (coordinadores): *Dictionnaire du cinéma américain*. Editorial Larousse. París. 1988.
- CLANCY, Tom: *La caza del Octubre Rojo*. Editorial Debolsillo. Barcelona. 2003.
- CLEMENTE DÍAZ, Miguel: “Violencia, medios de comunicación y niños y jóvenes” en SANMARTÍN, José; GRISOLÍA, James S. y GRISOLÍA, Santiago (editores): *Violencia, televisión y cine*. Editorial Ariel. Barcelona. 2005.
- CORTÉS, J.: *Análisis del discurso. Del enunciado a la enunciación*. Editorial Gredos. Madrid. 1997.
- DE BAECQUE, Antoine (compilador): *La política de los autores. Manifiesto de una generación de cinéfilos*. Editorial Paidós Comunicación (Pequeña Antología de Cahiers du cinéma I). Barcelona. 2003.
- DELEUZE, Gilles: *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine I*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1984.
- DELEUZE, Gilles: *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine II*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1987.

- DELEYTO, Celestino: *Ángeles y demonios. Representaciones e ideología en el cine contemporáneo de Hollywood*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 2003.
- DÍAZ, Lorenzo F. y DÍAZ MAROTO, Carlos: *Alien vs. Predator*. Editorial Alberto Santos. Madrid. 2008.
- DONNERSTEIN, Edward: “¿Qué tipos de violencia hay en los medios de comunicación? El contenido de la televisión en los Estados Unidos” en SANMARTÍN, José; GRISOLÍA, James S. y GRISOLÍA, Santiago (editores): *Violencia, televisión y cine*. Editorial Ariel. Barcelona. 2005.
- ECO, Umberto: *Cómo se hace una tesis. Técnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura*. Editorial Gedisa. Barcelona. 2010.
- ECO, Umberto: *La estructura ausente*. Editorial Lumen. Barcelona. 1986.
- ECO, Umberto: *Lector in fabula*. Editorial Lumen. Barcelona. 1987.
- ECO, Umberto: *Los límites de la interpretación*. Editorial Lumen. Barcelona. 1992.
- ECO, Umberto: *Tratado de semiótica general*. Editorial Lumen. Barcelona. 1991.
- EISENSTEIN, Sergei M.: *Hacia la teoría del montaje (2 volúmenes)*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 2001.
- EMERY, Robert J.: *The directors. Take two*. Editorial Allworth Press. Nueva York. 2002.
- ETTEGUI, Peter: *Directores de fotografía*. Editorial Océano. Barcelona. 1999.
- FERRATER MORA, José: *Diccionario de filosofía*. Editorial Ariel Referencia. Barcelona. 1994.
- FIELD, Syd: *El libro del guión*. Editorial Plot. Madrid. 2002.

- FONTCUBERTA I GEL, Joan: “La traducción en el doblaje o el eslabón perdido” en DURO, Miguel (coordinador): *La traducción para el doblaje y la subtitulación*. Editorial Cátedra. Madrid. 2001.
- FRAGO PÉREZ, Marta; MARTÍNEZ ILLÁN, Antonio y CUEVAS ÁLVAREZ, Efrén (coordinadores): *Personaje, acción e identidad en cine y literatura*. Ediciones Internacionales Universitarias. Navarra. 2006.
- GARCÍA GARCÍA, Francisco (editor): *Narrativa audiovisual*. Editorial Laberinto Comunicación. Madrid. 2006.
- GARCÍA GARCÍA, Francisco: “Guión en los medios audiovisuales” en BENITO, Ángel (director): *Diccionario de ciencias y técnicas de la comunicación*. Ediciones Paulinas. Madrid. 1991.
- GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús: “Narrativa audiovisual” en BENITO, Ángel (director): *Diccionario de ciencias y técnicas de la comunicación*. Ediciones Paulinas. Madrid. 1991.
- GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús: *La imagen narrativa*. Editorial Paraninfo. Madrid. 1994.
- GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús: *Narrativa audiovisual*. Editorial Cátedra. Madrid. 1993.
- GARCÍA LANDA, José Ángel: *Acción, relato, discurso. Estructura de la ficción narrativa*. Ediciones Universidad de Salamanca. Salamanca. 1998.
- GENETTE, Gérard: *Figures II*. Editorial Du Seuil. París. 1969.
- GENETTE, Gérard: *Figures III*. Editorial Du Seuil. París. 1972.
- GENETTE, Gérard: *Nouveau discours du récit*. Editorial Du Seuil. París. 1983.
- GIROUX, Henry: *Cine y entretenimiento. Elementos para una crítica política del filme*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 2003.

- GOMBRICH, Ernest H.: *La historia del arte*. Editorial Debate. Madrid. 2002.
- GONZÁLEZ PASCUAL, Alberto: *Ideología en el cine estadounidense (1990-2003)*. Editorial Fundamentos. Madrid. 2005.
- GONZÁLEZ REQUENA, Jesús (compilador): *El análisis cinematográfico. Modelos teóricos, metodologías, ejercicios de análisis*. Editorial Complutense. Madrid. 1995.
- GONZÁLEZ REQUENA, Jesús: *Clásico, manierista, postclásico. Los modos del relato en el cine de Hollywood*. Editorial Castilla. Valladolid. 2006.
- GONZÁLVEZ VALLÉS, Juan Enrique: *El estilema autorial en el cine de Clint Eastwood. Stylemes of the author in the cinematography of Clint Eastwood* [Tesis Doctoral inédita]. Servicio de publicaciones de la Universidad Complutense de Madrid. Madrid. 2013.
- GREGORIO, Domenico D.: *La definition des categories de film*. Editorial Conseil de la Cooperation Culturelle. Strasburg. 1968.
- GREIMAS, Algirdas-Julien: *La semiótica del texto*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1976.
- GRUPO  $\mu$ : *Retórica general*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1987.
- GRUPO  $\mu$ : *Tratado del signo visual*. Editorial Cátedra. Madrid. 1993.
- GUADREAULT, André y JOST, François: *El relato cinematográfico: Cine y narratología*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 2008.
- GUBERN, Roman: *El Eros electrónico*. Editorial Taurus. Madrid. 2000.
- GUBERN, Román: *Historia del cine*. Editorial Lumen. Barcelona. 1989.
- GUERIN, Marie Anne: *El relato cinematográfico: Sin relato no hay cine*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 2004.

- HERNÁNDEZ LES, Juan Antonio: “Género audiovisuales” en BENITO, Ángel (director): *Diccionario de ciencias y técnicas de la comunicación*. Ediciones Paulinas. Madrid. 1991.
- HJELMSLEV, Louis: *Prolegómenos a una teoría del lenguaje*. Editorial Gredos. Madrid. 1980.
- HUESO MONTÓN, Ángel Luis: *El cine y el siglo XX*. Editorial Ariel. Barcelona. 1998.
- HUESO MONTÓN, Ángel Luis: *Historia de los géneros cinematográficos*. Editorial Industrial Litográfica. Valladolid. 1976.
- IMBERT, Carlos: “Cine, representación de la violencia e imaginarios sociales” en CAMARERO, Gloria (editoria): *La mirada que habla (cine e ideología)*. Editorial Akal. Madrid. 2002.
- JEFFORDS, Susan: *Hard bodies. Hollywood masculinity in the Reagan era*. Editorial Rutgers University Press. Nuevo Brunswick, Nueva Jersey. 1994.
- JULLIER, Laurent: *¿Qué es una buena película?*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 2006.
- KANT, Inmanuel: *Crítica del juicio*. Editorial Austral. Madrid. 2009.
- LACAN, Jacques: *Escritos I y II*. Editorial Castellana del Siglo XXI. Madrid. 1983.
- LARA, Antonio: *Spielberg: maestro del cine de hoy*. Editorial Espasa-Calpe. Madrid. 1990.
- LEMA TRILLO, Eva María: *Los modelos de género masculino y femenino en el cine de Hollywood, 1980-2000* [Tesis Doctoral inédita]. Servicio de publicaciones de la Universidad Complutense de Madrid. Madrid. 2004.
- LIAUCHAT GUIGUES, Suzanne y LEUTRAT, Jean Louis: *Cómo pensar el cine*. Editorial Cátedra. Madrid. 2003.



- LICHTENFELD, Eric: *Action speaks louder*. Editorial Wesleyan University Press. Middletown, Connecticut. 2007.
- LIPOVETSKY, Gilles y SERROY, Jean: *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Editorial Anagrama. Barcelona. 2009.
- MARTÍN SERRANO, Manuel: *Teoría de la comunicación*. Editorial McGraw-Hill. Madrid. 2007.
- MARTIN, Marcel: *El lenguaje del cine*. Editorial Gedisa. Barcelona. 2002.
- MARZAL FELICI, Javier y GÓMEZ TARIN, Francisco Javier (editores): *Metodologías de análisis del film*. Editorial Edipo. Madrid. 2007.
- MÉLÉTINSKI, Evguéni: “El estudio estructuralista y tipológico del cuento” en PROPP, Vladimir: *Morfología del cuento*. Editorial Akal. Madrid. 2001.
- METZ, Christian: *Análisis de las imágenes*. Editorial Buenos Aires. Barcelona. 1982.
- METZ, Christian: “La gran sintagmática del film narrativo” en AA.VV.: *Análisis estructural del relato*. Editorial Tiempo Contemporáneo. Buenos Aires. 1970.
- METZ, Christian: *El significante imaginario. Psicoanálisis y cine*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1977.
- METZ, Christian: *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968). Volumen 1*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 2001.
- METZ, Christian: *Ensayos sobre la significación en el cine (1968-1972). Volumen 2*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 2001.
- METZ, Christian: *Lenguaje y cine*. Editorial Planeta. Barcelona. 1973.
- MITRY, Jean: *Estética y psicología del cine 1. Las estructuras*. Editorial Siglo XXI. Madrid. 1978.

- MITRY, Jean: *Estética y psicología del cine 2. Las formas*. Editorial Siglo XXI. Madrid. 1978.
- MITRY, Jean: *La semiología en tela de juicio: Cine y lenguaje*. Editorial Akal. Madrid. 1990.
- MONGIN, Olivier: *Violencia y cine contemporáneo*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1999.
- MORENO LARA, Xavier: *El cine: géneros y estilos*. Editorial Mensajero. Bilbao. 1986.
- MORENO MARTÍN, Florentino y MIÑO, Luis: *El factor humano en la pantalla: Un paseo por la psicología desde el patio de butacas*. Editorial Complutense. Madrid. 2003.
- MORIN, Edgar: *El cine o el hombre imaginario*. Editorial Paidós. Barcelona. 2001.
- NADOOLMAN LANDIS, Deborah: *Diseñadores de vestuario*. Editorial Océano. Barcelona. 2003.
- NEALE, Steve: *Genre and Hollywood*. Editorial Routledge. Nueva York. 2000.
- PASSEK, Jean-Luc: *Diccionario del cine*. Editorial Rialp. Madrid. 1991.
- PEÑA TIMÓN, Vicente: “Acción narrativa” en GARCÍA GARCÍA, Francisco (editor): *Narrativa audiovisual*. Editorial Laberinto Comunicación. Madrid. 2006.
- PÉREZ RUFI, José Patricio: *Desmontando al protagonista del cine clásico*. Editorial Quiasmo. Madrid. 2009.
- PINEL, Vicent: *El montaje. El espacio y el tiempo del film*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1999.
- PINEL, Vicent: *Los géneros cinematográficos: Géneros, escuelas, movimientos y corrientes en el cine*. Editorial M Non Troppo. Teia. 2009.

- PROPP, Vladimir: *Morfología del cuento*. Editorial Akal. Madrid. 2001.
- PRÓSPER RIBES, Josep: *Elementos constitutivos del relato cinematográfico*. Editorial Universidad Politécnica del Valencia. Valencia. 2004.
- QUINN YARBRO, Chelsea: *Nómadas*. Editorial Martínez Roca. Barcelona. 1989.
- RAMÓN Y CAJAL, Santiago F.: *Reglas y consejos sobre la investigación científica. Los tónicos de la voluntad*. Editorial Espasa Calpe. Madrid. 1999.
- REYES, Graciela: *Polifonía textual: La citación en el relato literario*. Editorial Gredos. Madrid. 1984.
- RIAMBAU, Esteve: *Hollywood en la era digital. De Jurassic Park a Avatar*. Editorial Cátedra. Madrid. 2011.
- RICOEUR, Paul: *El discurso de la acción*. Editorial Cátedra. Madrid. 1988.
- RODRÍGUEZ TERCEÑO, José y ARMUNIA BERGES, Cristina: “Comentario ideológico del texto fílmico: el caso de la trilogía “El caballero oscuro”” en CALDEVILLA DOMÍNGUEZ, David (coordinador): *Lenguajes y persuasión. Nuevas creaciones narrativas*. Editorial Visión Libros. Madrid. 2014.
- ROJAS MARCOS, Luis: *Las semillas de la violencia*. Editorial Espasa-Calve. Madrid. 1998.
- ROMAGUERA i RAMIÓ, Joaquim: *El lenguaje cinematográfico. Gramática, géneros, estilos y materiales*. Editorial De la Torre. Madrid. 1999.
- ROMAGUERA, Joaquim y ALSINA, Homero: *Fuentes y documentos del cine*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona. 1980.

- ROWELL HUESMANN, L.: “La conexión entre la violencia en el cine y la televisión y la violencia real” en SANMARTÍN, José; GRISOLÍA, James S. y GRISOLÍA, Santiago (editores): *Violencia, televisión y cine*. Editorial Ariel. Barcelona. 2005.
- SÁNCHEZ, Sergi (coordinador): *Duros de pelar: El héroe en el cine*. Editorial Comunicación y Publicaciones. Barcelona. 2006.
- SÁNCHEZ BIOSCA, Vicente: *El montaje cinematográfico. Teorías y análisis*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1990.
- SÁNCHEZ ESCALONILLA, Antonio: *Guión de aventura y forja del héroe*. Editorial Ariel. Barcelona. 2002.
- SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis: *De la literatura al cine, teoría y análisis de la adaptación*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 2009.
- SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis: “La violencia en el cine: de la representación de conflictos a la estetización fascinante” en BARRIOS, Olga (editora): *Realidad y representación de la violencia*. Ediciones Universidad de Salamanca. Salamanca. 2002.
- SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis: *Historia del cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Editorial Alianza. Madrid. 2002.
- SANCHIS, Vicente: *Violencia en el cine. Matones y asesinos en serie*. Editorial La Máscara. Valencia. 1996.
- SANMARTÍN, José; GRISOLÍA, James S. y GRISOLÍA, Santiago (editores): *Violencia, televisión y cine*. Editorial Ariel. Barcelona. 2005.
- SAVATER, Fernando: *La tarea del héroe*. Editorial Taurus. Madrid. 1982.
- SCHWARZENEGGER, Arnold: *Desafío total: Mi increíble historia*. Editorial Martínez Roca. Madrid. 2012.
- SEGER, Linda: *Cómo crear personajes inolvidables*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 2000.

- STAM, Robert: *Nuevos conceptos de la teoría del cine: Estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1999.
- STANISLAVSKI, Constantin: *La construcción del personaje*. Editorial Alianza. Madrid. 2007.
- TASKER, Yvonne: *Spectacular bodies*. Editorial Routledge. Nueva York. 2000.
- THRALL, William F. y HIBBARD, Addison: *A handbook to literature*. Nueva York. 1936.
- TODOROV, Tzvetan: “Categorías del relato literario” en AA. VV.: *Análisis estructural del relato*. Editorial Tiempo Contemporáneo. Buenos Aires. 1970.
- TODOROV, Tzvetan: “El origen de los géneros” en GARRIDO GALLARDO, Miguel Ángel (editor): *Teoría de los géneros literarios*. Editorial Arco. Madrid. 1988.
- TOLKIEN, J. R. R.: *Los monstruos y los críticos y otros ensayos*. Editorial Minotauro. Barcelona. 1998.
- TRUFFAUT, François y SCOTT, Helen: *El cine según Hitchcock*. Editorial Alianza. Madrid. 1974.
- TURÁN, Enrique: *El espacio en la imagen*. Editorial Mitre. Barcelona. 1985.
- URRÁ, Javier: “Violencia y medios de comunicación” en SANMARTÍN, José; GRISOLÍA, James S. y GRISOLÍA, Santiago (editores): *Violencia, televisión y cine*. Editorial Ariel. Barcelona. 2005.
- VAN DIJK, Teun A.: *La ciencia del texto*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1992.

- VANOYE, Francis y GOLIOT-LÉTÉ, Anne: *Principios de análisis cinematográfico*. Editorial Abada. Madrid. 2008.
- VANOYE, Francis: *Récit écrit, récit filmique*. Editorial Cedec. París. 1979.
- VITOUX, Pierre: *El juego de la focalización*. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona. 1995.
- VOGLER, Christopher: *el viaje del escritor*. Editorial Robinbook. Barcelona. 2002.
- WEINRICHTER, Antonio: *El nuevo cine americano*. Editorial Zero Zyx. Madrid. 1979.
- WOLLEN, Peter: *Theories of authorship: a reader*. Editorial Routledge. Londres. 1990.
- ZUNZUNEGUI, Santos: *Pensar la imagen*. Editorial Cátedra. Madrid. 1989.

#### **VIII. 2. Artículos en revistas.**

- ASSAYAS, Olivier: “¡Cuántos autores, cuántos autores! En *Cahiers du cinéma*, número 352-353. París. 1983.
- BAL, Mieke: “Narration et focalisation. Pour une théorie des instances du récit” en *Poétique*, número 29. París. 1977.
- BARTHES, Roland: “El tercer sentido” en *Cahiers du cinéma*, número 222. París. 1970.
- BAZIN, André: “De la política de los autores” en *Cahiers du cinéma*, número 70. París. 1957.
- BORDWELL, David: “Intensified continuity visual style in contemporary american film” en *Film quarterly*, número 3. Los Ángeles, California. 2002.

- COHEN, Clélia; JOYARD, Olivier y LALANNE, Jean-Marc: “John McTiernan. Dans la jungle” en *Cahiers du cinéma*, número 577. París. 2003.
- DUBREUIL, Maroussia y FEGHALI, Tania: “Entrevista con John McTiernan” en *Sofilm*, número 17, noviembre. Barcelona. 2014.
- EICHENBAUM, Boris: “Littérature et cinéma” en *Ça / Cinéma*, número 4. París.
- EICHENBAUM, Boris: “Problemas del cine estilístico” en *Cahiers du cinéma*, número 220-221. París. 1970.
- JOUSSE, Thierry: “Política de cine, discreción de los autores” en *Cahiers du cinéma*, número 489-494. París. 1994.
- MALAUSA, Vincent: “La generación posterior” en *Cahiers du cinéma*, número 577. París. 2003.
- MALAUSA, Vincent: “McT le disparu” en *Cahiers du cinéma*, número 690. París. 2013.
- NAVARRO, Antonio José: “Elogio a la barbarie” en *Dirigido por*, número 283. Barcelona. 1999.
- NAVARRO, Antonio José: “La patrulla perdida” en *Dirigido por*, número 321. Barcelona. 2003.
- NAVARRO, Antonio José: “Un ‘outsider’ en Hollywood. John McTiernan” en *Dirigido por*, número 283. Barcelona. 1999.
- ODIN, Roger: “Modèle gramatical, modèle linguistique et études du langage cinématographique” en *Cahiers du XX<sup>e</sup> siècle*, número 9. París. 1978.
- REVUZ, Charles: “La théorie du cinéma chez les formalistes russes” en *Ça / Cinéma*, número 3. París. 1974.

- RODRÍGUEZ, Hilario J.: “Cuando el destino acabó alcanzándonos” en *Dirigido por*, número 310. Barcelona. 2002.
- SALGADO, Diego: “*Dolor y dinero. Vulgar auteur*” en *Dirigido por*, número 435. Barcelona. 2013.
- SIMON, Alex: “John McTiernan: Affairs of the Crown” en *Venice magazine*. Venecia. 1999.
- TYNIANOV, Yuri: “Des fondements du cinéma” en *Cahiers du cinéma*, número 220-221. París. 1970.

### **VIII. 3. Publicaciones electrónicas.**

- BUCHANAN, Kyle: “Leading men get, but their love interest don’t” en *Vulture*. 2013. Disponible en [www.vulture.com](http://www.vulture.com) [Consultado el 19 de abril de 2013].
- BUSQUET DURAN, Jordi: “Las teorías sobre los efectos sociales de la violencia en televisión. Estado de la cuestión” en *Verso e reverso*, número 22. 2008. Disponible en [www.upf.edu](http://www.upf.edu) [Consultado el 8 de agosto de 2014].
- CUEVAS ÁLVAREZ, Efrén: “Notas sobre la teoría del autor en ficciones audiovisuales” en *Comunicación y sociedad*, número 1. 1994. Disponible en [www.unav.es](http://www.unav.es) [Consultado el 15 de noviembre de 2013].
- DÍAZ, Alejandro: “*Basic*. Narrar lo inexistente” en *Miradas de cine*. 2003. Disponible en [www.miradas.net](http://www.miradas.net) [Consultado el 22 de septiembre de 2013].
- FERRARAS RODRÍGUEZ, José Gabriel: “Lecciones de puesta en escena: Análisis de las técnicas de filmación en el cine de John McTiernan” en *Razón y palabra*, número 56. 2007. Disponible en [www.razonypalabra.org.mx](http://www.razonypalabra.org.mx) [Consultado el 8 de abril de 2014].



- METZ, Christian: “Lo percibido y lo nombrado” en *Ensayos semióticos*, 1977. Disponible en [www.avizora.com](http://www.avizora.com) [Consultado el 24 de enero de 2013].

#### **VIII. 4. Material audiovisual.**

- FIENNES, Sophie (directora) y ZIZEK, Slavoj (guión): *Guia ideológica para pervertidos* [documental cinematográfico]. P Guide LTD, Blinder Film. Reino Unido. 2012.
- HEDDERWICK, Abigail (director): *La música en el cine de acción* [documental televisivo]. Creatvty. Estados Unidos. 2001.
- McTIERNAN, John (director): *Basic* [película cinematográfica]. Intermedia Films, Phoenix Pictures y Krane Entertainment. Estados Unidos y Alemania. 2003 (deuvedé editado por Manga Films, 2004).
- McTIERNAN, John (director): *Depredador* [película cinematográfica]. Davis Entertainment, Lawrence Gordon Productions, Silver Pictures y Twentieth Century Fox. Estados Unidos. 1987 (deuvedé editado por Fox Home Entertainment, 2001 y 2006, edición definitiva).
- McTIERNAN, John (director): *El guerrero número 13* [película cinematográfica]. Touchstone Pictures, John McTiernan y Michael Crichton. Estados Unidos. 1999 (deuvedé editado por Touchstone home Entertainment y Buena Vista Home Entertainment, 2001).
- McTIERNAN, John (director): *El secreto de Thomas Crown* [película cinematográfica]. Metro-Goldwyn-Mayer Pictures e Irish Dreamtime. Estados Unidos. 1999 (deuvedé editado por MGM Home Entertainment, 2000).

- McTIERNAN, John (director): *El último gran héroe* [película cinematográfica]. Columbia Pictures, Steve Roth y Oak Productions. Estados Unidos. 1993 (deuvedé editado por Sony Pictures Home Entertainment, 2007).
- McTIERNAN, John (director): *Jungla de cristal* [película cinematográfica]. Gordon Company, Silver Pictures y Twentieth Century Fox. Estados Unidos. 1988 (deuvedé editado por Fox Home Entertainment, 1999 y 2006, edición definitiva).
- McTIERNAN, John (director): *Jungla de cristal. La venganza* [película cinematográfica]. Cinergi Pictures, Steve Roth, Andrew G. Vajna y Twentieth Century Fox. Estados Unidos. 1995 (deuvedé editado por Touchstone Home Entertainment y Buena Vista Home Entertainment, 2002, edición especial).
- McTIERNAN, John (director): *La caza del Octubre Rojo* [película cinematográfica]. Paramount Pictures, Mace Neufeld, Jerry Sherlock y Nina Saxon Film Design. Estados Unidos. 1990 (deuvedé editado por Paramount, 2003, edición coleccionista).
- McTIERNAN, John (director): *Los últimos días del Edén* [película cinematográfica]. Cinergi Pictures Entertainment y Hollywood Pictures. Estados Unidos. 1992 (deuvedé editado por Divisa y Araba Films, 2001).
- McTIERNAN, John (director): *Nómadas* [película cinematográfica]. Cinema CII y Productions Sales Organization. Estados Unidos. 1986 (deuvedé editado por Manga Films, 2008).
- McTIERNAN, John (director): *Rollerball* [película cinematográfica]. Metro-Goldwyn-Mayer Pictures, Helkon Media AG, Yorktown Productions, Toho-Town, Mosaic Media Group y Atlas Entertainment. Estados Unidos, Alemania y Japón. 2002 (deuvedé editado por Sony

Pictures Home Entertainment y Columbia Tristar Home Entertainment, 2002).

### **VIII. 5. Páginas web.**

[www.cinearchivo.es](http://www.cinearchivo.es)

[www.europa.sim.ucm.es/compludoc](http://www.europa.sim.ucm.es/compludoc)

[www.facebook.com/freemctiernan](http://www.facebook.com/freemctiernan)

[www.filmtracks.com](http://www.filmtracks.com)

[www.imdb.com](http://www.imdb.com)

[www.labutaca.net](http://www.labutaca.net)

[www.lashorasperdidas.com](http://www.lashorasperdidas.com)

[www.madrid.org/biblio\\_catalogos](http://www.madrid.org/biblio_catalogos)

[www.miradas.net](http://www.miradas.net)

[www.politicalprosecutions.org](http://www.politicalprosecutions.org)

[www.proyecto-yautja.com](http://www.proyecto-yautja.com)

[www.rogerebert.com](http://www.rogerebert.com)

[www.suntimes.com](http://www.suntimes.com)

[www.ucm.es](http://www.ucm.es)

[www.versionoriginal.com](http://www.versionoriginal.com)

[www.youtube.es](http://www.youtube.es)

## **BLOQUE IX. ANEXOS.**

SLATER: “Volveré. ¡Ja! No sabías que iba a decir eso, ¿verdad?”.

*El último gran héroe.*

BANNINGS: “¿Qué era?”

CROWN: “Un hermoso Renoir”

BANNINGS: “Oh. Un Renoir. ¿Te refieres a una copia?”

CROWN: “Creo que nunca lo sabremos”.

*El secreto de Thomas Crown.*



## IX. 1. Filmografía de John McTiernan (fichas técnico-artísticas).

<i>NÓMADAS (1986)</i>		
91 minutos	Estados Unidos	No se estreno en cines
1.85 : 1	Proceso: Spherical	35 mm
FICHA TÉCNICA		
<p><b>Dirección:</b> John McTiernan. <b>Guión:</b> John McTiernan. <b>Productores:</b> Cassian Elwes, Elliot Kastner, Geoge Pappas, Thomas Coleman, Stanley Mark y Michale Rosenblatt. <b>Producción:</b> Cinema VII y Producers Sales Organization. <b>Diseño de Producción:</b> Marcia Hinds. <b>Fotografía:</b> Stephen Ramsey (color). <b>Música:</b> Bill Conti. <b>Sonido:</b> Ed Callahan, John Duvall y Jeffrey Perkins (Estéreo). <b>Montaje:</b> Michael John Bateman. <b>Dirección artística:</b> Bo Johnson. <b>Vestuario:</b> Rhaz Zeisler. <b>Maquillaje:</b> Bron Roylance. <b>Efectos especiales:</b> Paul Staples. <b>Jefe de Producción:</b> Susan Baden-Powell.</p>		
FICHA ARTÍSTICA		
<p>Pierce Brosnan (Jean Charles Pommier); Lesley-Anne Down (Flax); Anna Maria Monticelli (Niki); Adam Ant (Número uno); Mary Woronov (Dancing Mary); Hector Mercado (Ponytail); Josie Cotton (Silver ring); Frank Doubleday (Razor); Jeannie Elias (Cassie); Nina Foch (agente inmobiliaria); Frances Bay (Bertril); Elisabeth Russell (Cathy).</p>		

<b>DEPREDADOR (1987)</b>		
107 minutos	Estados Unidos	20 de agosto de 1987
1.85 : 1	Proceso: Spherical	35 mm
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
<p><b>Dirección:</b> John McTiernan. <b>Guión:</b> Jim y John Thomas. <b>Productores:</b> John Davis, Lawrence Gordon, Joel Silver, Beau Marks, Laurence Pereira, John Vallone y Jim Thomas. <b>Producción:</b> Amercent Films, American Entertainment Partners, Davis Entertainment, Lawrence Gordon Productions, Silver Pictures y Twentieth Century Fox. <b>Diseño de Producción:</b> John Vallone. <b>Fotografía:</b> Donald McAlpine (color). <b>Música:</b> Alan Silvestri. <b>Sonido:</b> Manuel Topete, Don Bassman y Kevin F. Cleary (Dolby). <b>Montaje:</b> Mark Helfrich y John F. Link. <b>Dirección artística:</b> Frank Richwood y Jorge Sainz. <b>Vestuario:</b> Marilyn Vance. <b>Maquillaje:</b> Bertha Chiu, Scott H. Eddo y Adam Hill. <b>Efectos especiales:</b> Robert M. Greenberg, Stan Winston, Al di Sarro y Laurencio Cordero. <b>Jefe de Producción:</b> Art Seidel y Beau Marks. <b>Escenario:</b> Enrique Estevez.</p>		
<b>FICHA ARTÍSTICA</b>		
<p>Arnold Schwarzenegger (Dutch); Carl Weathers (Dillon); Elpidia Carrillo (Ana); Bill Duke (Mac); Jesse Ventura (Blain); Sonny Landham (Billy); Richard Chaves (Poncho); Shane Black (Hawkins); Kevin Peter Hall (Depredador / Piloto); R. G. Armstrong (General Phillips).</p>		

<b>JUNGLA DE CRISTAL (1988)</b>		
131 minutos	Estados Unidos	30 de septiembre de 1988
2.35 : 1	Proceso: Anamorfico	35 mm, 70 mm, 8 mm
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
<p><b>Dirección:</b> John McTiernan. <b>Guión:</b> Jeb Stuart y Steven E. de Souza (según la novela de Roderick Thorp). <b>Productores:</b> Charles Gordon, Lawrence Gordon, Beau Marks y Joel Silver.. <b>Producción:</b> Gordon Company, Silver Pictures y Twentieth Century Fox. <b>Diseño de Producción:</b> Jackson De Govia. <b>Fotografía:</b> Jan de Bont (color). <b>Música:</b> Michael Kamen. <b>Sonido:</b> Al Overton, Don Bassman y Kevin F. Cleary (Dolby). <b>Montaje:</b> John F. Link y Frank J. Urioste. <b>Dirección artística:</b> John R. Jensen. <b>Vestuario:</b> Marilyn Vance. <b>Maquillaje:</b> Paul Abascal, Scott H. Eddo y Wes Dawn. <b>Efectos especiales:</b> Richard Edlund, Al Di Sarro y William Aldridge. <b>Jefe de Producción:</b> Beau Marks.</p>		
<b>FICHA ARTÍSTICA</b>		
<p>Bruce Willis (John McClane); Alan Rickman (Hans Gruber); Bonnie Bedelia (Holly Gennaro); Reginald VelJohnson (Al Powell); Paul Gleason (Dwayne T. Robinson); Richard Thornburg (William Atherton); Hart Brochner (Harry Ellis); James Shigeta (Takagi); Alexander Gudunov (Karl); De'voreaux White (Argyle); Clarence Gilard Jr. (Theo); Robert Davi (Agente Johnson); Grand L. Bush (Agente Johnson); Taylor Fry (Lucy McClane).</p>		



<i><b>LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO (1990)</b></i>		
134 minutos	Estados Unidos	15 de agosto de 1990
2.35 : 1	Proceso: Anamórfico	35 mm, 70 mm
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
<p><b>Dirección:</b> John McTiernan. <b>Guión:</b> Larry Ferguson y Donald Stewart (según la novela de Tom Clancy). <b>Productores:</b> Mace Neufeld, Jerry Sherlock y Larry DeWaay. <b>Producción:</b> Mace Neufeld Productions, Nina Saxon Film Design y Paramount Pictures. <b>Diseño de Producción:</b> Terence Marsh. <b>Fotografía:</b> Jan de Bont (color). <b>Música:</b> Basil Poledouris. <b>Sonido:</b> Richard Bryce Goodman, Don Bassman, Kevin F. Cleary y Gary Rogers (Dolby SR). <b>Montaje:</b> Dennis Virkler y John Wright. <b>Dirección artística:</b> William Cruse, Dianne Wager y Donald B. Woodruff. <b>Vestuario:</b> James W. Tyson. <b>Maquillaje:</b> Wes Dawn y Jim Kail. <b>Efectos especiales:</b> Scott Squires, Al Di Sarro y Michael Fink. <b>Jefe de Producción:</b> Beau Marks y Joel Marx. <b>Escenario:</b> Mickey S. Michaels.</p>		
<b>FICHA ARTÍSTICA</b>		
<p>Sean Connery (Capitán Marko Ramius); Alec Baldwin (Jack Ryan); Scott Glenn (Capitán Mancuso); Sam Neil (Vasili Bodorin); James Earl Jones (Almirante Greer); Stellan Skarsgard (Capitán Tupolev); Tim Curry (Dr. Petrov); Courtney B. Vance (Jones); Jeffrey Jones (Tyler); Anthony Peck (Thompson); Ned Vaughn (Beaumont); Tomas Arana (Loginov-KGB).</p>		

<i><b>LOS ÚLTIMOS DÍAS DEL EDÉN (1992)</b></i>		
106 minutos	Estados Unidos	28 de agosto de 1992
2.35 : 1	Proceso: Anamórfico	35 mm
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
<p><b>Dirección:</b> John McTiernan. <b>Guión:</b> Tom Schulman y Sally Robinson. <b>Productores:</b> Sean Connery, Donna Dubrow, Beau Marks y Andrew G. Vajna. <b>Producción:</b> Cinergi Pictures y Hollywood Pictures. <b>Diseño de Producción:</b> John Krenz Reinhart Jr. <b>Fotografía:</b> Donald McAlpine (color). <b>Música:</b> Jerry Goldsmith. <b>Sonido:</b> Douglas B. Arnold y Robert Renga (Dolby). <b>Montaje:</b> Michael R. Miller. <b>Dirección artística:</b> Jesus Buenrostro y Don Diers. <b>Vestuario:</b> Marilyn Vance. <b>Maquillaje:</b> Raúl Sarmiento. <b>Efectos especiales:</b> John Thomas y Laurencio Cordero. <b>Jefe de Producción:</b> Roberto bakker, Joel Marx y Beau Marks. <b>Escenario:</b> Enrique Estevez.</p>		
<b>FICHA ARTÍSTICA</b>		
<p>Sean Connery (Dr. Robert Campbell); Lorraine Bracco (Dr. Rae Crane); José Wilker (Dr. Miguel Ornega); Angelo Barra Moreira (Hombre medicina); Rodolfo de Alexandre (Tanaki); Francisco Tsiren Tsere (Jahausa); Elias Monteiro (Palala); Edinei Maria Serrio (Kalana).</p>		

<i><b>EL ÚLTIMO GRAN HÉROE (1993)</b></i>		
130 minutos	Estados Unidos	20 de agosto de 1993
2.35 : 1	Proceso: Anamórfico	35 mm, 70 mm
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
<p><b>Dirección:</b> John McTiernan. <b>Guión:</b> Shane Black, David Arnott, Zak Penn y Adam Leff. <b>Productores:</b> Stephen J. Roth, Neal Nordlinger, Robert E. Relyea, Arnold Schwarzenegger y John McTiernan. <b>Producción:</b> Oak Productions y Columbia Pictures. <b>Diseño de Producción:</b> Eugenio Zanetti. <b>Fotografía:</b> Dean Semler (color). <b>Música:</b> Michael Kamen. <b>Sonido:</b> Lee Orloff, Michael Minkler, Bob Beemer y Chris Carpenter (SDDS). <b>Montaje:</b> Richard A. Harris y John Wright. <b>Dirección artística:</b> Marek Dobrowolski y Rick Heinrichs. <b>Vestuario:</b> Gloria Gresham. <b>Maquillaje:</b> Thomas R. Burman, Robert Chiu y Jeff Dawn. <b>Efectos especiales:</b> Richard Greenberg, John Sullivan y Tommy Fisher. <b>Jefe de Producción:</b> William C. Gerrity.</p>		
<b>FICHA ARTÍSTICA</b>		
<p>Arnold Schwarzenegger (Jack Slater); Austin O'Brien (Danny Madigan); Anthony Quinn (Tony Vivaldi); Charles Dance (Benedict); Tom Noonan (Destripador); Frank McRae (Teniente Dekker); F. Murray Abraham (John Practica); Robert Prosky (Nick); Bridgette Wilson-Sampras (Meredith); Mercedes Ruehl (Irene Madigan); Ian McKellen (Muerte); Tina Turner (Alcaldesa).</p>		

<b>JUNGLA DE CRISTAL. LA VENGANZA (1995)</b>		
131 minutos	Estados Unidos	21 de julio de 1995
2.35 : 1	Proceso: Anamórfico	35 mm
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
<p><b>Dirección:</b> John McTiernan. <b>Guión:</b> Jonathan Hensleigh. <b>Productores:</b> Michael Tadross, Andrew G. Vajna, David Willis, Robert Lawrence, Robert H. Lemer y John McTiernan. <b>Producción:</b> Cinergi Pictures y Twentieth Century Fox. <b>Diseño de Producción:</b> Jackson De Govia. <b>Fotografía:</b> Peter Menzies Jr. (color). <b>Música:</b> Michael Kamen. <b>Sonido:</b> Mark Mangini y Dennis Maitland Jr. (Dolby). <b>Montaje:</b> John Wright. <b>Dirección artística:</b> John R. Jensen y Woods Mackintosh. <b>Vestuario:</b> Joseph G. Aulisi. <b>Maquillaje:</b> Cristina Bartolucci, Verne Caruso y Marilyn Peoples. <b>Efectos especiales:</b> John E. Sullivan, Richard W. Cross y William H. Schirmer. <b>Jefe de Producción:</b> George Manasse, John Stark y Michael Tadross.</p>		
<b>FICHA ARTÍSTICA</b>		
<p>Bruce Willis (John McClane); Samuel L. Jackson (Zeus Carver); Jeremy Irons (Simon Gruber); Graham Greene (Joe Lambert); Collen Camp (Connie Kowalski); Larry Bryggman (Walter Cobb); Anthony Peck (Ricky Walsh); Sam Phillips (Katya); Kevin Chamberlain (Charles Weiss); Robert Sedgwick (Rolf); Nicholas Wyman (Mathias Targo).</p>		

<i><b>EL GUERRERO NÚMERO 13 (1999)</b></i>		
102 minutos	Estados Unidos	22 de octubre de 1999
2.35 : 1	Proceso: Anamórfico	35 mm
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
<p><b>Dirección:</b> John McTiernan. <b>Guión:</b> William Wisher Jr. y Warren Lewis (según la novella de Michael Crichton). <b>Productores:</b> Michael Crichton, Ned Dowd, Ethan Dubrow, Andrew G. Vajna y John McTiernan. <b>Producción:</b> Touchstone Pictures. <b>Diseño de Producción:</b> Wolf Kroeger y William Lakoff. <b>Fotografía:</b> Peter Menzies Jr. (color). <b>Música:</b> Jerry Goldsmith. <b>Sonido:</b> Chris Boyes y Robert Eber (DTS, Dolby y SDDS). <b>Montaje:</b> John Wright. <b>Dirección artística:</b> Richard St. John Harrison, William Heslup y Helen Jarvis. <b>Vestuario:</b> Kate Harrington, Sandra J. Blackie y Nancy Duggan. <b>Maquillaje:</b> Charles Polier, Ian Ballard y Crist Ballas. <b>Efectos especiales:</b> Thomas L. Fisher, Mike Vezina y John E. Sullivan. <b>Jefe de Producción:</b> Casey Grant y Stewart Bethune.</p>		
<b>FICHA ARTÍSTICA</b>		
<p>Antonio Banderas (Ahmed Ibd Fahdlan); Vladimir Kulich (Buliwyf); Dennis Storhoi (Herger); Clive Russell (Helfdane); Daniel Southern (Edgtho); Neil Maffin (Roneth); Mischa Hausseman (Rethel); Ricahrd Bremmer (Skeld); Tony Curran (Weath); Albie Woodington (Hyglak); Sven Wollter (Rey Hrothgar); Diane Venora (Reina Weilew); Maria Bonnevie (Olga); Susan Willis (Freyda Madre de los Wendol); Omar Sharif (Melchisidek).</p>		

<b>EL SECRETO DE THOMAS CROWN (1999)</b>		
113 minutos	Estados Unidos	3 de septiembre de 1999
2.35 : 1	Proceso: Anamórfico	35 mm
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
<p><b>Dirección:</b> John McTiernan. <b>Guión:</b> Leslei Dixon, Kurt Wimmer y Alan Trustman. <b>Productores:</b> Pierce Brosnan, Beau St. Clair, Bruce Moriarty y Michael Tadross. <b>Producción:</b> United Artists, Irish Dreamtime y Metro-Goldwyn-Mayer. <b>Diseño de Producción:</b> Bruno Rubeo. <b>Fotografía:</b> Tom Priestley Jr. (color). <b>Música:</b> Bill Conti. <b>Sonido:</b> Tom Nelson, Michael Minkler y Frank A. Montaña (DTS, Dolby y SDDS). <b>Montaje:</b> John Wright. <b>Dirección artística:</b> Dennis Bradford. <b>Vestuario:</b> Kate Harrington. <b>Maquillaje:</b> Lynn Campbell, Enzo Angileri, Jane Choi y Bron Roylance. <b>Efectos especiales:</b> Conrad F. Brink y John E. Sullivan. <b>Jefe de Producción:</b> Eddy Collyns. <b>Escenario:</b> Leslie E. Rollins.</p>		
<b>FICHA ARTÍSTICA</b>		
<p>Pierce Brosnan (Thomas Crown); Rene Russo (Catherine Banning); Denis Leary (Michael McCann); Frankie Faison (Detective Paretti); Esther Cañadas (Anna Knudsen); Faye Dunaway (Psiquiatra); James Saito (Paul Cheng); George Christy (Guardia Jefe del museo); Ben Gazzara (Andrew Wallace); Fritz Weaver (John Reynolds); Charles Keating (Friedrich Golchan); Mark Margolis (Heinrich Knutzhorn).</p>		

<b><i>ROLLERBALL (2002)</i></b>		
98 minutos	Estados Unidos, Alemania y Japón	8 de marzo de 2002
2.35 : 1	Proceso: Anamórfico	35 mm
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
<p><b>Dirección:</b> John McTiernan. <b>Guión:</b> Larry Ferguson y John Pogue (según el guión de William Harrison). <b>Productores:</b> Charles Roven, Beau St. Clair, Michael Tadross y John McTiernan. <b>Producción:</b> Atlas Entertainment, Helkon Media AG, Mosaic Media Group, Toho-Towa, Yorktown Productions y Metro-Goldwyn-Mayer. <b>Diseño de Producción:</b> Dennis Bradford y Norman Garwood. <b>Fotografía:</b> Steve Mason (color). <b>Música:</b> Eric Serra. <b>Sonido:</b> Michael Minkler, Eric A. Norris y Gary Lewis (DTS, Dolby y SDDS). <b>Montaje:</b> Robert K. Lambert y John Wright. <b>Dirección artística:</b> Helen Jarvis. <b>Vestuario:</b> Kate Harrington. <b>Maquillaje:</b> Fran Cooper, Marianna Elias, Lucie Lessard y Linda Gordon. <b>Efectos especiales:</b> Conrad V. Brink Jr. y David Caughers. <b>Jefe de Producción:</b> Justin Moritt, Amanda Scarano, Bernard Vincent y Tom Benz. <b>Escenario:</b> Hilton Rosemarin.</p>		
<b>FICHA ARTÍSTICA</b>		
<p>Chris Klein (Jonathan Cross); Jean Reno (Alexis Petrovich); LL Cool J (Marcus Ridley); Rebecca Romijn (Aurora); Naveen Andrews (Sanjay); Oleg Taktarov (Denekin); Andrew Bryniarski (Halloran); Kata Dobó (Katya); David Hemblen (Serokin); Paul Heyman (Locutor).</p>		

<b>BASIC (2003)</b>		
98 minutos	Estados Unidos y Alemania	31 de octubre de 2003
2.35 : 1	Proceso: Anamórfico	35 mm
<b>FICHA TÉCNICA</b>		
<p><b>Dirección:</b> John McTiernan. <b>Guión:</b> James Vanderbilt. <b>Productores:</b> Mike Medavoy, Arnold Messer, Michael Tadross y James Vanderbilt.</p> <p><b>Producción:</b> Phoenix Pictures, Intermedia Films y Krane Entertainment.</p> <p><b>Diseño de Producción:</b> Dennis Bradford. <b>Fotografía:</b> Steve Mason (color). <b>Música:</b> Klaus Badelt. <b>Sonido:</b> John T. Reitz y Stephen P. Robinson (DTS, Dolby y SDDS). <b>Montaje:</b> Goerge Folsey Jr. (color).</p> <p><b>Dirección artística:</b> Gary Kosko. <b>Vestuario:</b> Kate Harrington.</p> <p><b>Maquillaje:</b> Lisa Miller y Peggy Nicholson. <b>Efectos especiales:</b> Conrad V. Brink Jr. <b>Jefe de Producción:</b> Justin Moritt, Julian Valdes, Sandy Watterson y Mauri Freed. <b>Escenario:</b> Vera Mills.</p>		
<b>FICHA ARTÍSTICA</b>		
<p>John Travolta (Tom Hardy); Connie Nielsen (Capitana Osborne); Samuel L. Jackson (Sargento West); Tim Daly (Styles); Giovanni Ribisi (Kendall); Brian Van Holt (Dunbar); Taye Diggs (Pike); Dash Mihok (Mueller); Cristián de la Fuente (Castro); Roselyn Sanchez (Nuñez); Harry Connick Jr. (Vilmer).</p>		



## IX. 2. ESTILEMAS DEL SELLO McTIERNAN LOCALIZADOS EN EL CUADRO DE CREACIÓN DE LA HISTORIA Y EL DISCURSO

Narración	Historia, Contenido, Significado	<b>Forma del Contenido</b> Acciones, tiempo, personajes espacio y escenarios	<b>Personajes</b> <b>Espacios-escenarios</b> <b>Cine de acción</b>
		<b>Sustancia del Contenido</b> Representaciones y códigos culturales	<b>Temática</b> <b>Equipo técnico y artístico</b> <b>Violencia</b> <b>Espectador</b>
	Discurso, Expresión, Significante	<b>Forma de la Expresión</b> Estructura de la transmisión narrativa audiovisual	<b>Creación de la historia y el discurso</b> <b>Estructura de la historia y dosificación de la información</b>
		<b>Sustancia de la Expresión</b> Manifestación visual, sonora	<b>Ritmo</b> <b>Montaje</b> <b>Planificación</b> <b>Movimientos de cámara</b> <b>Puesta en escena</b> <b>Diálogos</b> <b>Iluminación</b> <b>Música y sonido</b> <b>Efectos especiales</b>